GAME SPA!

390yen

プレステオンリー本 2

別冊SPA! 扶桑社ムック

買って絶対楽しめる新作ソフト厳選レビュー

恋愛SLG（シミュレーションゲーム）をオンナが体験！

「がんばれ森川君2号」の開発者・森川君の謎

名作！迷作？ゲームレビュー

namco
銃は
楽しく
使いま
高精度シューティングを可能にした
銃型コントローラ「ガンコン」。
これが今回の銃ゲー・ブームの火付け役だ。
ナムコ公式ガイドブック「タイムクライシス」同時発売。
標準価格950円(税別)A5判128頁
プレイステーション取扱店にてお求めください。
TIME CRISIS
タイムクライシス
瞬間は止まらない!
namco
銃ゲー第2弾乞う、ご期待!!
パーティー系・銃ゲー
GUNBULLET + Guncon
8/7 On Sale ¥7,800 excld. tax
GUNBULLET (soft only)
8/7 On Sale ¥5,800 excld. tax
正統派・銃ゲー
TIME CRISIS (soft only)
8/7 On Sale ¥5,800 excld. tax
Guncon (controller only)
8/7 On Sale ¥2,980 excld. tax
AVマルチ出力のPlayStationにガンコンを接続する際は
別売りのAVアダプター(SCPH-1160)が必要
となります。アダプターはソフト取扱店でお求めください。
© Namco Ltd. phone 03・3756・7651 http://www.namco.co.jp/
Guncon 及び Guncon は(株)ナムコの商標です。

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
しよう。
TIME CRISIS + Guncon
6/27 On Sale ¥7,800 excld. tax
物陰に隠れ、飛び出し、撃つ。そんなガン・アクションの臨場感あふれるアーケードの名作・銃ゲー
をPlayStationへ完全移植するとともに、プレーヤーのレベルによって自動的にルートが変わる
BRC(Branch Reflected Conditions)システムによるスペシャルステージを追加。
気分はもう、腕利き情報部員。さあ、急げ。時間がないぞ。
ゲームソフト「タイムクライシス」とコントローラ「ガンコン」がセットになっています。
namco
アーケードの名作「タイムクライシス」に超高精度の銃型コントローラ「ガンコン」を付属し抜群の操作感を再現！
TIME CRISIS
プラス Guncon
タイムクライシス＋ガンコン
SLPS 00635

UCC
人類補缶計画始動。
極秘 人気 異常加熱光の翼 作業中 LOST
A-801特務機関ネルフの特例によ 的
保護の破棄「黒き月」S# 111ゼー
部施設の直接占拠を行 d Impact はきれいではなく、
ミサト「そう、このためにエ 13体必要だったのね」
相手は、使徒じゃないのに つまり、その世 で、大地に根を下ろしてい
るように。 自分の男「誤った人類の生 するゼーレの仮面 ただし、
顔には眼は生まれていない碇「冬月先生、あとを 断 周囲が全て、光に変
わり吹き飛ばされて行く未定 人類の生命の源、リリス
THE END OF EVANGELION
「新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に」7/19公開
© 1997 GAINAX / EVA製作委員会
潤うノドが、私を癒す。
UCC·EVANGELION·Project
UCC·EVA缶 7月発売
(期間限定)
特報 UCC·EVAグッズが当たる
キャンペーンも進行中。
UCC ORIGINAL COFFEE 乳飲料 葛城ミサト
UCC ORIGINAL COFFEE 乳飲料 碇シンジ
UCC ORIGINAL COFFEE 乳飲料 綾波レイ
あきかんはリサイクルへ
●インターネットホームページ「Ucc Café Café」もご覧ください。http://www.ucc.co.jp
UCC上島珈琲株式会社

安珠のゲームの世界

カズエの場合

人魚伝説

吹石一恵

写真・文　安珠

その昔、たぐいまれなき知恵を持つラナ国は世界中を治めていた。しかし、闇の国より魔王オミトが現れ、華やかに栄えていた世界は一瞬にして分裂し滅びてしまったのである。

　わずかに生き残ったラナ族は、理想の生活を求めて海底に移住したが、二千年の歳月に大地から忘れ去られていった。今では幻の存在「人魚」として言い伝えられている。

　魔王オミトの支配による荒廃から世界がようやく立ち直った頃、再び闇の気配が近づいていた。大地の人々からオミトの記憶は消えてしまったが、ラナ族は滅亡に追いやられた過去をけして忘れてはいなかった。このままでは世界がまた滅ぼされてしまう。

「魔王オミトを倒すべく、わたしたちラナ族は立ち上がる時がきた。だが、この世を救える者ははるか昔から伝わる伝説の少女しかいない。それはお前なのだ」

　長老が指した少女は、一四歳になったばかりのカズエだった。彼女は風や大地、全ての生き物と心を通わせられる特殊な能力を持ち、どんな闇の中でも真実が見える瞳を持っていた。

「我らの祈りを全て捧げよう。必ず、お前は魔王オミトを倒せるはず。さぁ、行くがよい！」

　長老の言葉は大きな泡となり、彼女のカラダを包むと、地上へと導いた。カズエはなんとなく、自分の運命を知っていたような気がする。不思議とこれからの不安はなかった。ただ、手足を忘れ自由に暮らせる清らかなこの世界を守ってみせると誓い、少女は伝説の一歩を歩み始めたのである。

吹石一恵

KAZUE・FUKIISHI 1982年９月28日奈良県生まれ。14歳。
人気の恋愛シミュレーションゲーム『ときめきメモリアル』が８月９日「ぼくたちの映画シリーズ」(東映系）として公開。その130万人はいる〝ときメモラー〟たちのヒロイン、藤崎詩織役に１万3000人を超えるオーディションから選ばれ、映画の主題歌も歌う。フジテレビ・ビジュアルクィーンにも選出。

スタイリスト・中村のん
ヘアメイク・白川正行(FEMME)

人生という名のゲーム

恵比寿 太郎
寺田 敬 画

第一話

雪祭りの夜。

満天の星がきらめき、行き交う人々も雪を照り返しキラキラと光っていた。単身赴任も半年を超え、北海道にきてはじめての冬を迎えたことになる。東京にいる三歳の息子にこの雪を見せたら、どんなにか喜ぶだろうと思う。

本社のエリートコースを走ってきた私にとって、北の原野に描かれ、そして崩壊したリゾート計画の後始末という仕事は、氷点下の空気よりも心を凍てつかせていた。

いったいどのステージから、私は間違えはじめてしまったのだろうか。しかし、そんなことを今さら顧みても意味はないのだ。私が求めているものと言えば、もはやリセットボタンだけであった。祭りの賑わいに背を向けて、凍った舗道を歩き続けているうちに、すすき野のはずれに来ていた。

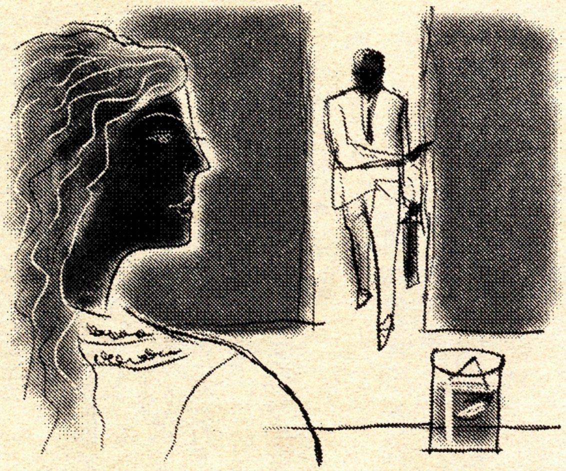
バー・イヴァリース

はじめてみる看板の前まで来て、私は足をとめた。古びたオークのドア越しにファイナルファンタジーVIIのオープニングテーマが聴こえていた。次の瞬間、私は反射的にノブを廻した。

「いらっしゃいませ。」

註1
【ファイナルファンタジーVIIのオープニングテーマ…】
プレイステーションに初めて登場した伝説的RPG、ファイナルファンタジーシリーズは、映像はもちろん、サウンドのクオリティも高いと言われている。ファイナルファンタジーVIIのサウンドトラックは全国のレコード店で。
6,800円　好評発売中
©1997 スクウェア
プレイステーション用

註2
【マリー】
RPG、「マリーのアトリエ」の主人公の事かと思われる。
5,800円　好評発売中
©GUST CO.,LTD.1997
プレイステーション用



愛想がよいわけではないが、そのなかにどこか懐かしいぬくもりを感じさせる声で、女は言った。

切れ長の目にちいさめの唇。その顔が、しかし私の学生時代に恋した女……マリーにすこし似ている。

私は軽くうなずいてスツールに腰をおろす。私の前にコースターを置き、オーダーを待つ彼女に、カウンターの向こう端から、常連とおぼしき酔客が、声をかけた。

「ママ、さっきの話だけど一緒に暮らしてるいいひとが居るってほんとかい。」

ママと呼ばれた女は、声のほうを振り向きもせずに答えた。

「そうよ、森川君っていう人。」

言いながら、彼女の目は私に微笑んだ。

同じだ。

凍てついた心を抱いた人間が、ここにもいる。

私は、そう直感した。

それが、祐子との出逢いだった。

DigiCube

註3
【森川君…】
おそらく育成シミュレーション、「がんばれ森川君2号」のことではないか。母性本能くすぐりゲームとも呼ばれている。
4,800円　好評発売中
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
プレイステーション用

人生という名のゲーム

恵比寿 太郎
寺田 敬 画

第二十三話

私は、祐子の姿を求めて、コンビニ店内を見渡した。いつも、祐子の方が先に来て、ひとりでデジキューブ・チャンネルを眺めていることが多いのだ。

バーの仕事がまだ済まないのだろうか。約束の時間に遅れたためしのない彼女にしては、珍しいことだった。

私は雑誌コーナーへ行き、ガラスごしに札幌の遅い春を眺めた。

満開の夜桜の向こうに、公園があり、花の下で宴会がつづいている。暗闇の中で明るく灯った提灯が、芝居のセットのように見えた。バーチャルという言葉が頭をよぎる。

こんなふうに彼女と会うのも、これが何回目になるだろうか。

バーで出逢ってからまだそれほど経っていない。ようやく四ヶ月が過ぎたところなのに、これまでもずっと一緒にいたような気がする。

今では、週に一度は必ずコンビニのデジキューブ前で待ち合わせをしている。

「胸がときめく。」

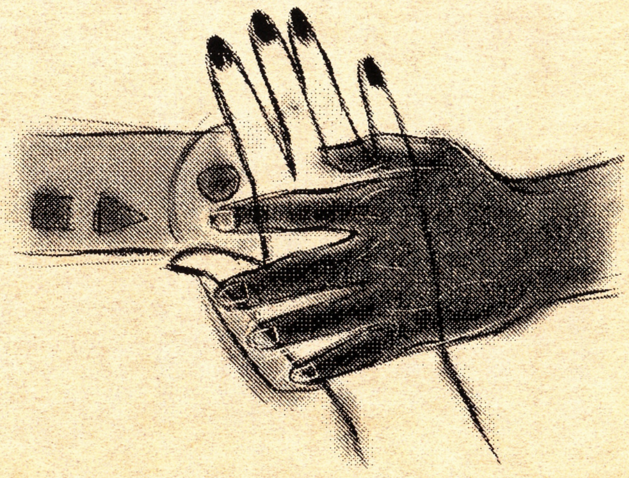
そんなものは、若い間だけの特権だ、と自分に言い聞かせながら生きてきたのである。しかし、いまは違う。そう思いを巡らしていると、背後で女の声がした。

註4
【デジキューブ・チャンネルを…】
CS放送・PerfecTV! チャンネル215。最新ゲーム情報が無料で24時間オン・エアされている。また、全国約16,000店のコンビニで見ることも可能。

PerfecTV!

註5
【デジキューブのラックから…】
PerfecTV! のモニターが組み込まれたゲーム専用の情報ステーション。左右のラックが、回転することは、一般には、あまり知られていない。

註6
【サガフロンティアを…】
スクウェアの本格RPG。自由度の高いシナリオに定評がある。
6,800円　7月11日販売開始予定
©スクウェア
プレイステーション用



「なにを考えているの。」
いつもの響きのある祐子の声だった。
「別に、何にも考えてないよ。」
「そう。」
「さあて、どれにしようかな。」
私は、デジキューブのラックから、サガフロンティアを選んだ。フリーシナリオのRPGが、私たち二人の今を暗示しているようだったからだ。
レジの青年に商品カードを渡す。
「ありがとうございました。」
そうつぶやく彼の視線は、私たちの関係を決して問おうとはしない。
その日は、私の部屋で、二人。
「なんだい、うれしくはないのかい。」
「いえ、でも、なんだか奥さんに、悪くて。」
彼女の声を無視して、私はコントローラーに手を伸ばした。
少ししてプレイステーションの作動音がする。

註7
【商品カードを渡す】
商品カードを家に持って帰ってはいけない。気持ちはわかるが、それは御法度。

DigiCube

人生という名のゲーム

恵比寿　太郎
寺田　敬　画

第一〇七話

私は、そのことを知ってしまった。彼女には、過去があったのだ。

別に今の私には、たとえ彼女にどんな過去があろうと、それをとやかくいう気はない。雪祭りの晩の出逢いから、もう二度も冬を越えた。それだけの時間を共有できただけで、幸せなのではないか。

しかし、動揺したことは確かだった。

全く知らないとばかり思っていたあの事。そう、あの場所で人間心理の盲点を突くアブノーマルなプレイ。ファイナルファンタジーⅣのあの裏技は、当時ゲームマニアの間でも、あまり知られていないはずの……いや、このことは言うまい。言うべきではない。

どんな過去が彼女にあろうとも、私にそれを言う資格などない。現に私も、若かったころの妻と、ストリートで熱い格闘に興じたこともあったのだから。

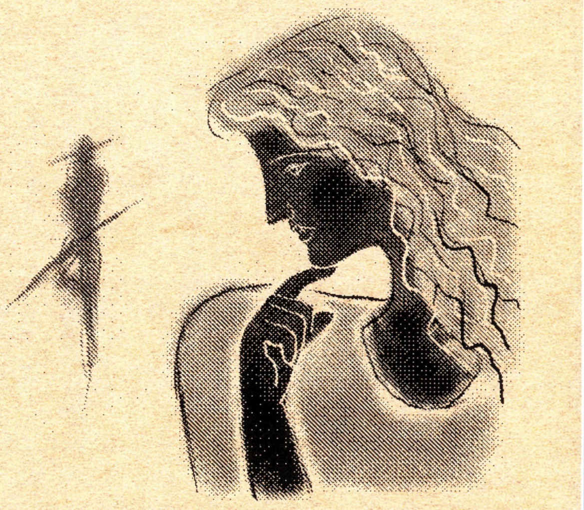
そこまで思考を巡らせた私は、さっきからつけ放してあった退屈なテレビ番組から、チャンネルをビデオ1に切り替えた。ゲームをするためである。

そこには、今日も元気よく昇龍拳を放つリュ

註8
【ファイナルファンタジーⅣ…】
そのストーリー性の高さ故、PS版で復刻され、今も愛されている。
コンビニ専用ソフト／4,800円　好評発売中
©1991／1997 スクウェア
イラストレーション／天野喜孝
プレイステーション用

註9
【ストリートでの熱い…】
過去の「ストリートファイター」シリーズの事か。

註10
【ストリートファイターEX plus αを…】
「ストリートファイター・イーエックス・プラス・アルファ」と読む。元祖格闘ゲームが3Dになって、コンビニに帰ってきた。
コンビニ専用ソフト／5,800円　7月17日販売開始予定
©ARIKA CO.,LTD.1997,
©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED
プレイステーション用



ウの姿があった。私は、やりこんだ手つきでストリートファイターEX plus αを一通り闘い終えると、ふう、とため息をついた。

「まだ、俺もやれるなあ。」

確かに私にはまだ、愛するもののために闘える力はある。しかし、ただ無鉄砲に熱かっただけのあの頃とは違う何かが私の中に芽生えはじめていた。愛するもののために闘うことが、愛するものを幸せにすることにつながるとは限らない。

私は、缶ビールを一口飲み、見るともなしに、ポテトチップスの袋に手を伸ばすと、「北海道のおいしさをたっぷりと。」そんなコピーが目にしみた。

祐子は、まだ来ない。さっき電話で、これから向かいます、と言っていたから、もうまもなく足音が聞こえるだろう。

今日は、何のゲームにしようか。

「ファイナルファンタジータクティクス」

今夜の私には、アビリティが必要だ。

註11
【ファイナルファンタジータクティクス】
スクウェアが放ったもうひとつのFF。ジョブとアビリティがキーになる4DバトルRPG。
6,800円　好評発売中
©1997 スクウェア
プレイステーション用

DigiCube

人生という名のゲーム

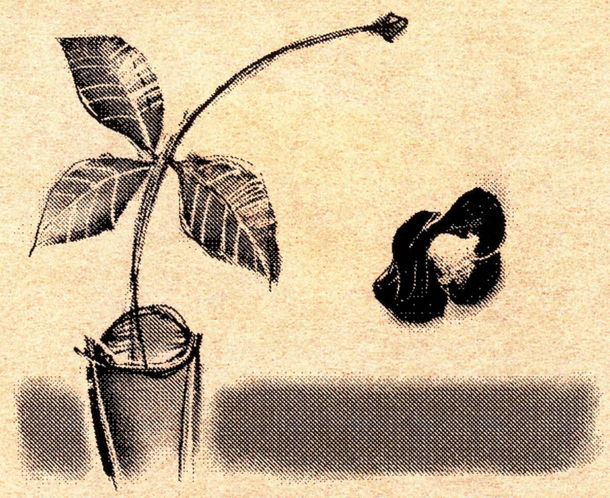
恵比寿　太郎
寺田　敬　画

第二〇一話

思えばすべては一通の辞令からはじまった。
それが、私をこの雪深い土地へと来させた。
辞令。そのときそれは、本社タワー十七階に差し込む夕日に照らされ、やがてかすんだ。
そして夜、子供の寝顔をみた後で、妻に転勤を告げると、静かな、しかしどこかしら決意を秘めた言葉が返ってきた。
「三ヶ月後の太極拳の発表会で私、ソロをやるの。」
そう言う妻に、東京を離れたくないもうひとつの理由があることに、私は気づいていた。ひと月ほど前、クローゼットのなかに隠されていたセガサターンを見つけてしまったとき、妻が骨まで愛している男の存在は疑惑から現実へと変わっていた。
あれから、三年。
その日、私は再び辞令を受けた。
祐子には、東京に「帰る」とはいわない、出張ということにしている。しかし、彼女は笑う。
「よかったじゃない。息子さん、喜ぶんじゃない。」　そんな、割り切ったところが、彼女のいいところなのだが。
ゲームな関係、これが正しい道なのかもしれない。そして、東京に帰れば、私は、また別のゲームを始めることになるのだ。

註12
【骨まで愛している男…】
セガサターン最新作、mr.BONESのヒーローのことであろう。
今なら、イケてる!スケてる!COOL PADプレゼント実施中。詳しくは店頭で。
コンビニ専用ソフト／5,800円　好評発売中
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997
セガサターン用

註13
【ブシドーブレード】
「一撃必殺」が理念の武器モノ格闘アクション。場合によっては一瞬で勝負がついてしまう緊張感のあるゲーム感覚が新鮮。
コンビニ専用ソフト／5,800円　好評発売中
©1997 スクウェア／ライトウェイト
プレイステーション用



しんしんと雪が降っていた。雪道を二人の足跡が続いていく。
「なあ。」
「はい。」
「初めて逢った夜も、こんな雪だったなあ。サラサラした粉雪で。」
「ええ。」
その刹那、彼女の振り降ろした薙刀が、私の右肩を切り裂くと同時に、私の太刀は、彼女の胸を貫いた。
相打ち。この恋はまさに相打ちだった。
「あなたが買ってくれたブシドーブレード、大切にします。」
最後に祐子の言った言葉が、耳から離れない。
今日、帰りにコンビニ寄ってみよう。

完

DigiCube

※表示価格はすべて(税別)となります。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もありますのでご了承ください。
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび(ロゴ)は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

PlayStation
Victor
キッチン
納戸
浴室
廊下
ダイニング
玄関
廊下
WC
洗面所
防音個室
あつ!
寝室わすれた。
ひろ〜い浴室、夢だった。
テレビの中に家が建つ
新感覚バーチャル・シミュレーション
マイホーム ドリーム
My Home Dream
マイホームドリーム
●簡単な操作で本格的な家づくりが可能。●300種類以上のバリエーションの中から建具・設備・家具が選べる。●建てた家の外観を360度からじっくり鑑賞。●建築予算の確認もできる。
●家の中を自由に歩き回って住み心地を疑似体験。●一級建築士になって、いろいろな客の注文に応じて設計するストーリー・モードつき。
7月24日(木)発売 5,800円(税別)
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
©1997株式会社プログレス ©1997 Victor Interactive Software Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

CONTENTS

GAME SPA!

SPECIAL RESEARCH

P44

PSヒット作を検証し、人気の秘密を探る!

'97年ウケるゲームの正体

⊙作り手だから知っているウケるための要素
⊙ヒットメーカーたちはどこにこだわったのか
⊙ゲームフリークたちのご意見

GAME SOFT NOW FRESH

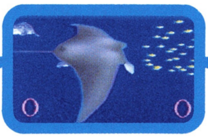
P22

買って絶対楽しめる!

GAME SPA!新作ソフト厳選レビュー

「攻殻機動隊」「サガ　フロンティア」「COOL BOARDERS2」「ダービースタリオン」「フロントミッションオルタネイティブ」「ファイナルファンタジータクティクス」「がんばれ森川君2号」「みんなのGOLF」「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」ほか

GAME SOFT REMEMBERANCE



P116

3年間のPSソフトからSPA!が選んだ

名作!迷作?PS厳選レビュー

INTERVIEW

P53

『がんばれ森川君2号』の生みの親、森川幸人氏ってどんな人なのか?

森川君の謎

SHOOTING OPINION

P93

異能者たちよプレステソフトを作ってみないか?

SPECIAL REPORT

P110

憧れのおねえさんが私服でやってきた!!!
夢のゲーコン応募チケット付き

ゲームショーコンパニオン総勢21人大図鑑

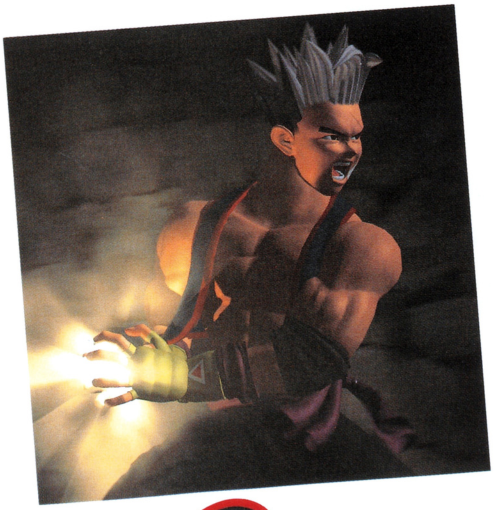
表紙モデル

吉川ひなの

CMやグラビアで大活躍のひなのが、藤井フミヤプロデュースのもと、「ハート型の涙」(ポニーキャニオン)でついに、歌手デビューした。6月18日には同曲のアナログ盤も発売。また公開中の映画『瀬戸内ムーンライト・セレナーデ』(松竹系)につづき、8月9日からは初主演の映画『デボラがライバル』(東映系)と今一番ピカピカな17歳だ。

撮影/安珠
スタイリスト/五井千恵子
ヘアメイク/河野ミツル(アルール)
衣装協力/Jill Stuart
撮影協力/BACKGROUNDS FACTORY
表紙デザイン/いずまちとせ

内に秘めたる個性、求めます。



TOBAL 2
トバル2 ™

©1997スクウェア/ドリームファクトリー
キャラクター：©1997 スクウェア
/ドリームファクトリー/バードスタジオ/集英社

●仕事

【職種】1.プログラマー　2.モーションデザイナー　3.CGデザイナー　4.プランナー（正社員/アルバイト）

【仕事内容】1.ゲームのプログラミングをお任せします。2.格闘ゲームの技や動きなどゲームキャラクターのモーションを作成します。3.ゲームキャラクター及び背景のCGデザインをお任せします。4.ゲームソフトの企画等プランニング業務をお任せします。

【資格】高卒以上18～30歳位まで。※経験者、優遇します。

【勤務地】目黒区下目黒

【勤務時間】フレックスタイム制（コアタイムなし）/標準労働時間7時間（正社員）週4日以上できる方。勤務時間は応相談。（アルバイト）

●待遇

【給与】経験・年齢を考慮して、優遇します。　未経験者　月給20万円以上　経験者年俸500万円以上（正社員）　時給1500円以上（アルバイト）

【待遇】昇給1回、賞与2回、交通費全額支給、社会保険完備、報奨金（ロイヤリテイ/発売本数が一定数をクリアしたソフトに関して、開発に携わったスタッフに売れた本数に応じた額を功労賞として支給）、住宅手当、海外社員旅行、各種社会保険完備、定期健康診断（正社員）昇給随時、交通費全額支給（アルバイト）

【休日休職】完全週休2日制（土・日）、祝日、冬季休暇、慶弔休暇◎プロジェクト終了時の報奨休暇（約1ケ月）（正社員）

●会社概要

【事業内容】エンタテイメント・ソフトウェアの企画・開発

【設立】平成7年11月　【資本金】1600万円 ※（株）スクウェアの関連会社　【売上高】201百万円（平成8年4月～平成9年3月）【従業員数】22名

●アクセス

【応募】履歴書（写真貼付/希望職種明記）と職務経歴書（書式自由/作品同封も可）を郵送下さい。※尚、作品を郵送される際は、返却時の紛失防止のため必ず氏名を明記して下さい。※電話での応募は一切受け付けませんので、ご了承下さい。

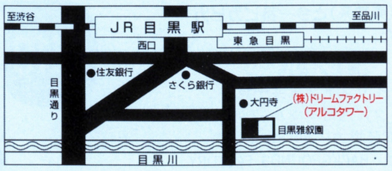
【応募締切】7月22日（火）の消印まで有効

【交通】JR目黒駅より徒歩5分

MAP　TEL.03-5496-4008　採用係

問い合わせ受付け時間（11：00～17：30平日のみ）

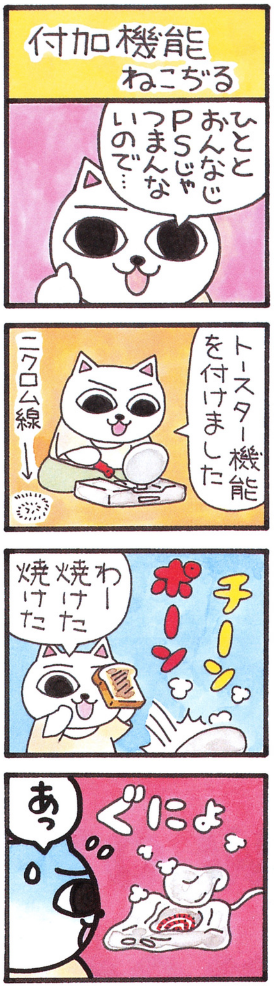
〒153東京都目黒区下目黒1-8-1　アルコタワー



株式会社ドリームファクトリー

〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー　TEL.03-5434-3731

CONTENTS

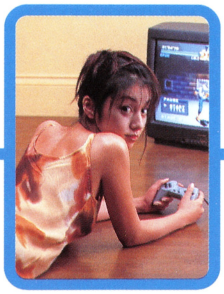


RANKING

P100 ボクらの支持する著名人・芸能人が選んだ
最強プレステソフト・ベスト30

SPECIAL REPORT

P34 アクションゲームは女に向かない？ 女のココロにゲームは響かない？
誰も考察しなかった
女とゲームの相性



GAME LABORATORY

P56 男の桃源郷をオンナが斬る
恋愛SLG（シュミレーションゲーム）体験記

BUSINESS BEAT

P82 男性中心の世界に生きる女性たちのヤリガイとは
ゲーム業界 オンナのお仕事

MAKING OF

P125 デジキューブボツ絵コンテ集
コンビニまでの近くて遠い道のり

TALK BATTLE

P88 広井王子VS渡邊浩弐

P133 読者プレゼント

P140 編集後記

COLUMN&COMIC

P131 YOU遊白書／YOU

P61 ゲームでポン／野中英次

P81 女がゲームにハマる時／酒井冬雪

P77 Only You〜ビバ！プレステ〜／藤波俊彦

GURAVURE

P5 人魚伝説
吹石一恵　撮影・文／安珠

P135 テレビの中のあのコが水着で登場！
プレステCM美女 BEST5
練木有美子／朝倉ちあき／小野瑞穂／
水沢かな／千葉恵子

買って絶対楽しめる!

Quality guaranteed!

GAME SPA!

新作ソフト厳選レビュー

SPA!'s select review of newly released games

イラスト／いずまちとせ
構成・文／スタジオハード

ゲームは、ストーリー、VS、チームバトル、フリーの4モード。プレイヤーキャラは、おなじみのロッキー＆ホッパーを含む4人。ストーリーモードでは、ステージが進むたび、ロッキーたちが出演したあのCMが流れ出す。マルチタップ対応

ROCKY⊗HOPPER（イワトビ ペンギン）

インプローレ	4800円	メモリーカード・1ブロック使用
発売中	1～4人用	

ラブラブモードで密着してみる？

彼女がゲームが苦手で、一緒に遊んでくれない人に、超々オススメ。まず、キュートなペンギンたちに、彼女はなごんでプレイ。ヤル気にさせたところで、11種類のミニゲームでワイワイ対戦！　ロングジャンプ、ハイジャンプなどのベーシックな競技ものから、拾った貝の数を競うクラムや、ボウリングのピンをお手玉しながらゴールを目指すジャグリングなど、ジャンルは多彩。どのゲームも、始める前に説明が入るうえほとんどボタンひとつの簡単操作。どんなにゲーム下手でも、すぐにハマれるぞ。

さて、ここからが肝心。パッド操作を〝ラブラブ〟に設定すれば、ひとつのパッドを2人で持って操作することに……。「ごめん、パッドひとつしかなくて」とか言いながら、必要以上に彼女に接近。腕や腰を密着。キスくらい狙えよな!!

ポイッターズポイント

コナミ	4800円	メモリーカード・1ブロック使用
発売中	1～4人用	

友情即、破壊ゲー!?

〝ちょっとムカつく友達がいる〟そんな人はこっそり友達を誘っていつものウップンをはらそう！　プレイ中はとにかくポイポイ投げまくり、逃げまくって、相手の攻撃をかわせ。好きなコがいる人は、ライバルたちからそっと彼女を守ってあげるのもいい。最後、彼女に投げられたりして……(泣き)。

ルールは簡単。落ちているモノを拾って相手めがけて投げるだけ。爽快感と解放感が得られ、欲求不満の解消には最適。各ステージもバラエティに富み、70種類以上ある「グローブ」で様々な投げ技を繰り出し優勝を狙う。マルチタップ対応

みんなのGOLF

SCEI	4800円	メモリーカード・3ブロック使用
7月17日発売	1～4人用	

老若男女、みんなが遊べるお気軽ゴルフ

ゴルフは、決してオヤジたちだけの道楽じゃない！　しかし最近リアルさの追究ばかりで、初心者がとっつきにくくなっていたことは確か。そこで見た目もシステムも、ユーザーフレンドリーになったのがこのソフト。基本的に、操作は打つ方向を決めて力のタイミングを合わせ、ボタンを押すだけ。ボールの位置や残りヤード、クラブなどの表示も見やすい。

実はパッドに細工がしてあり、ボタンひとつで拍手やヤジが入れられる。効果音は4種類。ティーショットやパターの時に、延々と拍手し続ける……という嫌がらせが有効(笑い)。

ちなみに、ゴルファーには嬉しいニギリモード（賭けゴルフ）を搭載。ドラコン、ニアピンなど9種類あるよ。

ストローク、トーナメントなど6種類のモードにパットゴルフ付き。VSモードでコンピュータに勝てば、新たなプレイヤーキャラをGETできる。経験を積むことでコースが増え、最終的には全6コース、108ホールに。マルチタップ対応

ときめきメモリアル　対戦とっかえだま

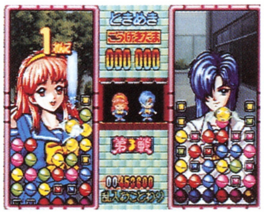
コナミ	5800円	メモリーカード・1ブロック使用
発売中	1～2人用	

水着美少女がいっぱい

落ちものパズルは苦手という人にも、連鎖の可能性は大。欲しい色のたまを待つ必要がないので、手元のたまからどんどんとっかえていこう。しかも今回は、女のコたちが、サービス満点の全員水着で登場する。

なぜ水着なのだろうということはさておき、これで『ときめき』ファンの君も、満悦の笑みを浮かべるはず。

会話も新たに収録、制服バージョンもよく動くぞ!!



モードはストーリー、ノーマル、クイズの3モードに分かれており、前者2モードで遊び尽くした人も、クイズモードで今までの実力の復習ができる。自らの頭脳を鍛えるもよし、女のコ目的でやるもよし

©INPRORE ©F2 CO.,Ltd. ©POLYGON PICTURES ©Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

ファイナルファンタジー タクティクス

スクウェア	6800円	メモリーカード・1ブロック使用
発売中	1人用	

カワイイちびキャラが大活躍 〝獅子戦争〟の英雄になろう!!

RPGではあるが、限りなくシミュレーションに近い。『FF』の名が入っているだけあって、シリーズになじみの深い、クリスタルや召喚獣、チョコボなどが劇中に登場。システム面でも、『FFⅢ』『FFⅤ』でおなじみの転職システム〝ジョブチェンジ〟を起用。『FF』の召喚士や黒魔道士などが、ちびキャラで描かれ、『FF』ファンにはたまらない作品となっている。

プレイヤーは、大国イヴァリースで起きた〝獅子戦争〟に、騎士見習いの1人の若者としてかかわっていくわけだが、その場の情勢や各キャラの立場などを把握するのに、少々時間がかかる。他のゲームと同時進行でプレイするなら、人物や出来事を忘れないようにメモしておくといいだろう。

特筆すべきは、バトルフィールドでのドラマ。生き生きしたキャラが、ポリゴンの舞台セットでそれぞれの役を演じる。まるで青山の円形劇場で、演劇を見ているような感覚だ。

建物の表と裏で繰り広げられる物語を、フィールドが回転して効果的に見せてくれるのだ。

戦闘は、素早く有利に戦うとなると、覚えるべきことが多々ある。ちょっと面倒かもしれないが、チュートリアルという項目で練習&学習すべし。英雄と呼ばれるには、それなりの努力が必要なのだ!

⬅スケールアップしたジョブシステム

〝獅子戦争〟の真実を求め、MAPを移動し、行く先々の土地で情報を集め、戦い進む。戦闘は、勝利条件を満たすことでクリア。ジョブ(職業)は19種類

⬆召喚獣 リバイアサン

⬅大迫力の黒魔法サンダジャ

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

SNK	予価6800円	メモリーカード・1〜2ブロック使用
6月27日発売	1人用	

格ゲーの味を残した、新型RPG!

格ゲーで一世を風靡した『サムスピ』のロープレ版。

ゲームは、目標のために町で情報を集め、敵と戦っていくという、ベーシックな作り。主人公は6人いて、キャラごとに会話内容やイベントが変化する。また、牙神幻十郎を除くすべての主人公は、3人パーティで物語が進んでいくのが基本型。

このソフト、何度となく起こる戦闘のシステムがウリ。初心者は従来のRPG同様、キャラの行動を入力するだけでOK。だが、格ゲーでの技コマンドを知っていたりすると、話は別。格ゲー通りにパッドでちょちょいとコマンド入力すれば、いきなり奥義で圧勝!! これが気持ちイイ。他にも〝怒り〟ゲージが、たまれば攻撃力がアップする『サムスピ』らしい要素が満載だ。

シナリオは『邪天降臨之章』、『妖花慟哭之章』の2本。声優陣が豪華なメンバー。チャムチャム役でおなじみの千葉麗子ほか、美少女アイドル松本恵や、フジテレビ・アナウンサー八木亜希子、近藤サト、西山喜久恵なども声を当てている

Ⓒ1997 スクウェア Ⓒ1997 SNK・フジテレビ・ASATSU

こみゅにてぃぽむ

フィルインカフェ	5800円	メモリーカード・1ブロック使用
'97年秋発売予定	1人用	

ウサギ形のかわいい動物「ポム」を飼い慣らせ!

村の家畜がポムに食べられた!? 主人公のルルは、ポムの汚名をはらすため立ち上がる。「あたしがポムを全部捕まえて、飼えばいいんだ」……というわけでルルを操り、伝説の獣ホムを探す冒険に出発! とりあえずキャラがカワイイので、女のコにもオススメ。ただ、ちょっとかわいさがしつこい場面もあるので、ブリッコタイプが苦手な人はややげんなりする可能性もあり。だが時にはルルが、ポムを殴ったり、持ち上げたりと強引な行動に出るので、ゲームに飽きることはない。

捕まえたポムは育成ができるので、プレイヤーだけのポムを育てよう。ポムは育つと、建築や生産を行うようにもなる。そしてとにかく食いしんぼうで、よく食べる。かわいいポムに、ひもじい思いをさせたくないのは、親心というもの。が、中にはルルに拾われたことで〝たらふく飯が食える〟と思ってる腹黒いポムもいるかも……。ポム自身たちには、とりあえず畑を作らせエサを生産させて、自給自足をしてもらう。肝心なのは、今までたった1人で危険な森や洞窟へ行っていたルルに、ポムを護衛として一緒に冒険に連れ出すことができるということ。

ポムによって、使える〈特殊能力〉がいろいろとあるので、たくさん捕まえてどんどん戦わせ、最強ポムを育てて、村人たちを驚かせてやるのも面白そうだ。

アクションRPGと育成シミュレーションがひとつになって登場。戦闘画面もハデハデな演出がたくさんあり、目が離せない。集めるべきポムは、フィールドやダンジョンなど、様々な場所に生息している

サガ フロンティア

スクウェア	6800円	メモリーカード・1ブロック使用
7月11日発売予定	1人用	

正統派異世界ファンタジー 主人公の数だけ人生がある!!

路頭に迷うことなし 初心者大歓迎

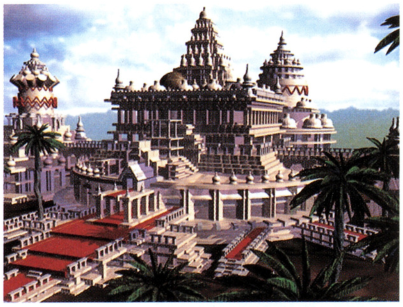
プレイヤーキャラが、自由に行動できる〝フリーシナリオシステム〟がウリの『サガ』。RPGにありがちな、1本道のシナリオを転がされる虚しさを解消した。が、イベントが盛りだくさんで〝何をしたらいいのかわからない状況〟が発生。そのため前作までは冒険を途中断念する人も少なくなかった。今回はPS初の『サガ』ということもあり、『サガ』初心者でも人生に迷わないよう(笑い)、各主人公にあらかじめ生涯の目的が設定された。世界を転々とし、イベントを起こしまくり、ふと「これから何するんだろ?」となった時、初心に帰って情報を集めてみれば、自分の方向性が見えてくる……というワケ。この他にも、システム的に様々な心遣いがなされている。技、術などの効果が、カーソルを合わせれば、その場でわかるようになった。300もあるこれらの攻撃バリエーションを、いちいち攻略本で調べる手間がないと思うとホッとする。また、戦闘中以外はどこでもセーブ中断が可能。これも嬉しい。

今回、戦闘画面が心機一転。レンダリング処理で、フィールド、敵、キャラが3Dで表現された。といっても『FFタクティクス』のような画面とはまた別物。距離感や位置関係はマスで区切られておらず、とても自然な感じ。とりあえず、戦いの際は視界を1周させ、陰になって見えてない敵がいないかどうか指さし確認だ。さらに戦闘では、新たな目玉〝連携〟が誕生。これは戦闘中ある条件が整うと、各キャラの攻撃が次々と決まり、敵に大ダメージを与えるというもの。たまに、攻撃のつながりを表すネーミングが、笑える字並びになるのがオチャメだ。

さらに広がった世界

フィールドを移る際、今までのようにMAPをなぞりはしない。独自の[場の特性]をもって存在する、恒星にも似た数々の領域=〝リージョン〟を、定期便のリージョンシップ他、様々な方法で移動する。『銀河鉄道999』でたとえると、プレイヤーが鉄郎、定期便が999、リージョンはその停車惑星……という感じ。行き来の自由度は、シリーズ最高だと思う。様々な旅をしてみよう。

また、未公開のオープニングにはアッと驚く仕掛けあり。お楽しみに!

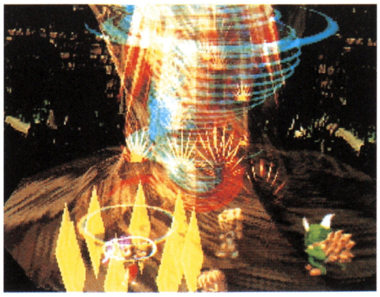


➡独特で美しいリージョンの数々

➡仲間は15人までで、3チームに

プレイヤーは7人の主人公から1人を選び、人生の命題を解決すべく旅を始める。途中、最大15人が仲間になる(他の主人公キャラ含む)。それをMAX5人ずつ3チームに編成して戦う。戦闘に出るのは、その中の1チームのみ

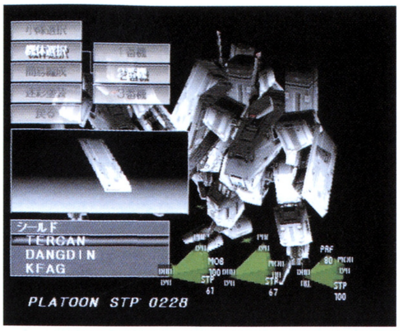
➡通常の数倍の威力、連携攻撃



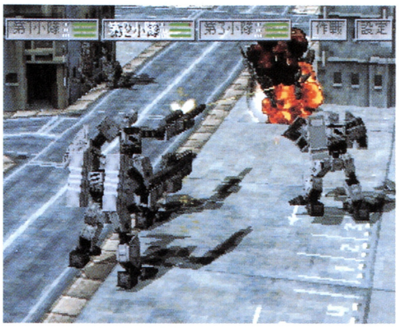
⬅これが『〜フロンティア』オリジナル攻撃システム。見た目も派手だが、敵に与えるダメージも半端じゃない。でも、敵も連携を仕掛けてくるんだよね

©1996 Fill in Cafe Co.,Ltd. ©スクウェア

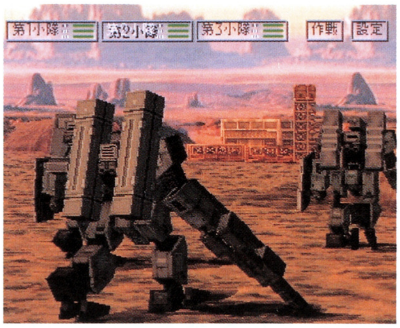
2034年4月……アフリカで、大戦の火蓋は切って落とされた



←各隊の装備をカスタマイズ



←迫力のリアルタイムバトル!



←破壊目標へ向かうWAW小隊

各自軍機に視点を移せる〝ディレクターズView〟で、素早く戦況を確認。数々の任務を遂行する。音楽面にも力を入れており、ハウステクノの気鋭、リョウ・アライを起用。麻薬的サウンドが、戦場を彩る。マウス、アナログコントローラー対応
(画面は開発中のものです)

フロントミッション オルタナティブ

スクウェア	価格未定	メモリーカード・ブロック数未定
夏発売予定	1人用	

ポリゴンの3Dボディをまとい生まれ変わったWAW

ひとつの大きな紛争の中、意地と実力と根性で生き抜く傭兵部隊の司令官となって、軍の作戦を遂行する。ゲームの主役は、キャラでもプレイヤーでもない、いかつい容姿の歩行兵器ヴァンドルング・ヴァーゲン(WAW)。3つの小隊に分かれる9機のWAWは、作戦の内容に応じて、火器、シールド、バックウエポン、迷彩をカスタマイズできる。1作目『フロントミッション』では、このパーツを組む作業が楽しみのひとつだった。が、この『オルタナティブ』一番の面白さは、WAWを〝育てる〟ことにある。かつてはロボを1機ずつ移動させ、戦ってきた。それが今回は、WAWが学習機能をもつことで、プレイヤーは小隊ごとに指示を出すだけ。あとは戦闘経験を積み、指示に従い行動するWAWたちの活躍を見守るのみ……とは言っても、序盤の頃は3匹のたまごっちを飼ってるようなもので、効率のいい戦い方をするよう、ついつい手を出してしまう。〝戦え!森川君2号〟って感じ。

TCK-010
砂漠戦に強いキャタピラを装備。装甲が厚く、攻撃力もWAW2機分。搭乗員は3名

アール=マッコイ(右)
R[Earl]McCoy
OCU軍所属遊撃機動小隊隊長。過去軍の指令で、ジェイドメタル社にてWAWのテストパイロットを務めた経験あり、本編の主人公である

チャミリ=フィリシター(左)
Chameli Firishtah
SAUS軍所属遊撃機動小隊後方支援部隊隊長。料理が苦手な、インド系アフリカ人。機械に強く、整備、運転などの作業をこなす

マスター・オブ・モンスターズ
-暁の賢者たち-

東芝EMI	5800円	メモリーカード・
7月17日発売予定	1人用	1ブロック使用

なんと、ストーリーモードのほか、対戦モードも用意されている。メモリーカードによりゲーム仲間のモンスターとの対戦が可能。勝利したプレイヤーは相手のモンスターを1体獲得することも。マルチエンディング

ファンタジーに浸るなら

シミュレーション不朽の名作といわれる『マスター・オブ・モンスターズ』の完結編。システムもさらに向上されて、初心者にもわかりやすくなっている。シミュレーションはやったことがない、または恋愛ものしか……なんて人もこのマスモンで思いっきりファンタジーの世界に入り込もう。マスター(神)になり、モンスターを操って〝征服〟気分を味わうのもいいぞ。

My Home Dream

ビクターソフト	5800円	メモリーカード・
7月24日発売予定	1人用	10ブロック使用

ゲームは2モード。シナリオをこなしていくストーリーモードと、自由に家を組むマイホームモードで遊べる。パソコンライクなマウス対応型

一戸建ての夢を見よう

「自分の家が欲しい!」と一度は思ったことがあるヒトに。そんな夢をお手軽に再現してくれちゃうのが、この1本。おカネもない、当然、設計の知識のない人でも、親切機能のおかげで、ラクラク一戸建てを建築できる。彼女との将来設計を夢見たり、兄弟と一緒の部屋で1人部屋がない人も、一戸建てを家庭からせがまれても買ってあげられないオヤジも、とりあえずは幸せな夢だけは見れるはず(泣き)。まずはストーリーモードで、建築依頼を受けるが、間取りなどに細かい注文を付けてくる人も。これを嫌がらずにこなしていこう。完成した家は、ポリゴンで完全再現される。

©スクウェア ©1997 株式会社プログレス ©1997 Victor Interactive Software Inc. ©System soft Co./©1997 TOSHIBA EMI

4コーナーを回るサラブレッドの雄姿に大興奮!

ダービースタリオン

アスキー	予価6800円	メモリーカード・1ブロック使用
7月17日発売	1人用	

オーナーブリーダーとなり、競走馬を育て、数々のレースに出走させて賞金を獲得する。最終目標は、全GI制覇。ブリーダーズカップでは、パスワードかメモリーカードを用いることで、自慢の馬を持ち寄った対戦が可能

"ダビスタ"最新作登場!! ビジュアル&データがパワーUP!

馬券の買えない（ハズの）中高生の間に、競馬ブームを巻き起こした『ダビスタ』が、PSでまた大ブレイクしそう。

まず、フェブラリーステークスのGI化など、今年から変更になったレースプログラムにしっかり対応。レース前に流れるファンファーレは実際の音を使用。種牡馬、繁殖牝馬、ライバル馬のデータ数が、シリーズ最多！ データ面にこだわる『ダビスタ』ファンとしては、非常にうれしいモノばかり。

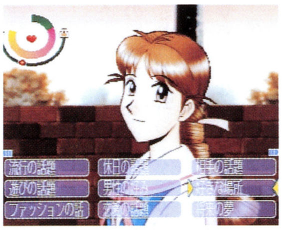
ビジュアル面も、実際の競馬場そのまま!!……とまではいかないけど、大画面のターフビジョンがデビュー。ゴール間際のスローモーション画面が見れるのだが、そのリアル具合に思わず両手を握り、真剣に画面とニラメッコしてしまう。ちょっと他人には見せられないこっぱずかしい姿なので、プレイする際に気をつけよう。

ターフビジョンのほかにも、ダート、芝、各種コースを駆けるグラフィックも細やかな動きがいい感じ。特にレース中最大の山場、4コーナーのシーン（写真左上）は立体的に表現されていて、シリーズ最高の臨場感!! また、騎手の勝負服がデザインでき、小さな楽しみも増えた。

下校途中の ときめきを再び

トゥルー・ラブストーリー

アスキー	5800円	メモリーカード・2ブロック使用
発売中	1人用	



転校するまでの1か月の季節は、プレイヤー自身が選択。運動や、勉強など、5つのパラメータを5段階に設定することで、初期恋愛度に変化が表れる。横山智佐、緒方恵美ほか、有名声優陣を起用

貴重な下校途中の間、彼女を退屈させないようにあれこれ話題を考えてすごしたことのある人は、特に共感できるゲーム。

自分を磨いたり鍛えたりして、女のコの理想に近づけるのではなく、下校の会話を中心に、巧みな話術でお目当ての彼女をおとす。数値にとらわれず、リアルなコミュニケーションが取れ、プレイ時のドキドキも急上昇!! 主人公が転校する1か月間に、彼女をその気にさせるには、努力、根性、記憶力、そして彼女の心をグッとつかむ、豊富な話題が必要だ。

芸能界への道は キビシー!!

SOLDOUT

シンコー・ミュージック	5800円	メモリーカード・1ブロック使用
発売中	1人用	

バンドのメンバー集め→バンド結成→街で作曲家を捕まえ版権を購入→曲に慣れるためのレッスン……という流れでシナリオを進めていく。この他、プロモーション企画などもこなさなければならない。メジャーデビューシミュレーション

自分がボーカル兼マネージメントを務めるバンドを、どんどん大きくしていく。シミュレーションでは、珍しいタイプ。ゲーム序盤は、バンドのメンバーを集めるのにひと苦労。でも、面子が揃ってバンドが育てば、大規模なライブハウスでG－Gしたり、CDをリリースしたりと忙しく、嬉しい悲鳴をあげることになる。なんとG－Gでは、しっかり1曲まるまる歌ってくれる。その間プレイヤーが、ステージライトで盛り立ててやると、ボーカルがクネクネと踊り出すのがイイ。

ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1

虹色の青春

コナミ	4800円	メモリーカード・1ブロック使用
7月10日発売	1人用	

僕だけに優しい、僕だけのマネージャーになって

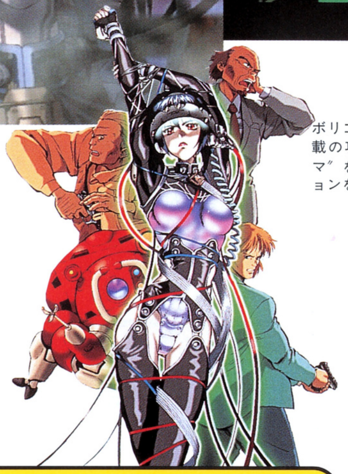
今、絶好調の恋愛シミュレーション『ときめき』シリーズの番外編！ 前作のように、主人公の様々なパラメーターを調整することもなく、大勢の女のコに気を使うこともなくなった。が、それでもときめく恋はできるのだ。シミュレーションが苦手で、『ときめき』がやりたくてもできなかった人にはもってこいのソフト。

とにかく、ゲーム画面の中で気になる人物や物を調べ、どんどん会話を進めればいい。とはいえ、だらだらと会話ばかりしているわけではなく、途中ぽろぽろとミニゲームが入る。主人公が、レギュラーになれなかったサッカー部員ということで、こっそりシュート特訓をしたりするのだ。なんか青春だよね……。で、主人公が目指すのは、2週間後のインターハイでのレギュラー獲得。アーンド、サッカー部マネージャーの虹野さんと、ラブラブ関係になること。

ゲームシステムは変わったが、ときめき感覚は不変。これまでの『ときめき』ファンも買って損なし……なんて言わなくても買うか(笑い)。

プレイヤーとヒロイン・虹野沙希の送る、高校での2週間が題材。登場人物と様々な会話を交わすことでゲームは進行。ときどきプレイヤーのセリフが三択になり、その選択によってストーリーが微妙に変化するマルチエンディング。マウス対応

©パリティビット　©1994　1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. ©1996 ASCII Corp.／Bits Laboratory



ポリゴン3Dシューティング。AI搭載の攻撃型装甲ビークル〝フチコマ〟を操り、ステージごとのミッションをクリアする

攻殻機動隊
～GHOST IN THE SHELL～

SCEI	5800円	メモリーカード・1～3ブロック使用
7月17日発売予定	1人用	

劇場アニメ以上のクオリティ&クールなサウンドで未来を覗け!

重力にとらわれないフチコマ（赤い人工知能搭載の戦闘タンク）の移動っぷりが、新鮮。フチコマの前には障害というものがなく、壁も天井もすいすい走っていく。クモのように、とはこの事だ。この動きに慣れないうちは、上下がわからなくなり、すぐ平衡感覚に混乱をきたす。PSの周辺機器で、画面のフチコマの動きに連動し、常に重力方向が感じられるメカがあれば……と、マジに考えてたりして。

ちなみに、原作ファンにはたまらない、ゲームオリジナルのアニメーションは必見！ OVA以上のクオリティで、フチコマの可愛らしさも堪能できるぞ。

実は劇場アニメ『攻殻』のビデオが、全米ビデオセールスNo.1（'96年8月『ビルボード』誌にて）を記録。恐るべき人気の高さ。なんとその効果か、ゲーム・サウンドは『攻殻』ファンのミュージシャン、総勢12名が担当。サイバーな『攻殻』空間にバッチリのテクノサウンドが、始めから終わりまで流れ続ける。ちなみにサウンドディレクションは、電気グルーブの石野卓球。

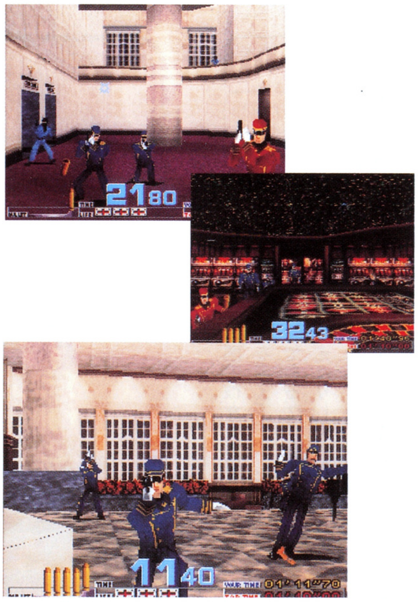
タイムクライシス＋ガンコン

ナムコ	7800円	メモリーカード・1ブロック使用
6月27日発売	1人用	

気分はもう突撃部隊なり

このガンシューティングは、パッドでやったら面白さ半減！ 同梱された「ガンコン」の照準が、とにかくイイ。コンシューマ機で、これほど気持ちよく撃てるとは……。もう、テレビに銃口をへばり付け、不自然な姿勢で撃ち込まなくてもいいのだ。

ゲームも、アーケードの完全移植モードに加え、PS用にスペシャルステージが設けられて、お得な気分。このステージでは、エリアの攻略の仕方によって、進むステージが変わる。うまい人は上級ステージに、そうでない人はそれなりのステージに……という感じ。遊べば遊ぶほど、新しい楽しさが味わえる、スルメ的ソフト。



腕利きの情報部員リチャード・ミラーとなって、ヒロインのレイチェル救出に向かう。敵を撃ち、ボタン操作で弾を避けて、全3ステージのクリアを目指す。発砲、回避、弾の装塡というすべての動作を「ガンコン」で行う

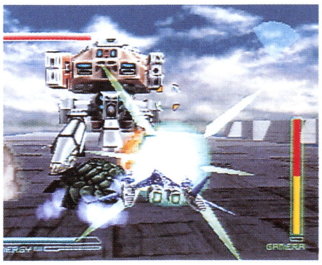
ガメラ2000

ヴァージン	5800円	メモリーカード・1ブロック使用
発売中	1～2人用	

ガメラファンは即GET！ ファンでなくとも、謎の大怪獣ガメラが一緒に戦ってくれるというシチュエーションだけで、グッとくるものがある。そのガメラは、通常自機に付き添うように、上空を飛んでいる。決して敵と間違えたりして攻撃しないように！

内容は、絶えず撃ちまくるのみ。ただ、周囲360度どこからでも、敵が現れるので、画面右上のレーダーを常にチェックし、不意の攻撃に備えておくのが基本。頼みのガメラの攻撃は火球。照準が敵に重なりロックオンした瞬間、〝ガ――ッ〟という音と共に、数個の火球がガメラから吐き出され敵に直行。また、エネルギーを溜めてガメラそのものが敵にブチ当たる〝ガメラアタック〟は見もの!!

〝地球の守護神〟ガメラと、ギャオスを追撃せよ!



戦闘機とガメラに分かれた、2人同時プレイが可能。通常ステージの他、エアロバイクステージという、ガメラの援護なしで戦うものもある。戦闘シーンはフルポリゴン。CGムービーは、英語と日本語の二か国語が選択できる

「ガンコン」対応第2弾

ガンバレット

ゲーセンで、ガシャガシャと派手な音を立てている、ガンシューティングの完全移植版。様々な標的を、クリア条件に従って撃ち抜いていくゲーム。音に引き寄せられたカップルが、ゲーセンでよくハマっている。実際1人より2人のほうが楽しい!!

アーケードの48面＋PS版の25面で、〝一発必中〟〝乱射〟など、1丁の銃でできる破壊活動を遊び倒すべし！ ちょっと残念なのは、「ガンコン」がブローバックしないこと。

撃ちまくる通常モードの他、パーティプレイ、トレーニング、クエストの3モードがある。クエストでは、〝伝説のガン〟ガンモドキを探す旅に出るという、ロープレ風ゲーム（ナムコ／5800円［ガンコン付きは7800円］／8月7日発売）

©SHROW MASAMUNE／KODANSHA LTD. ©Sony Computer Entertainment Inc.／KODANSHA LTD. ©1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©1994 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
©大映株式会社 ©TYO Productions Inc. ©Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©大映 NHFN／1996

TOTAL NBA'97

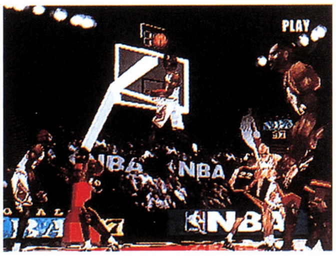
SCEI	4800円	メモリーカード・1〜3ブロック使用
6月27日発売	1〜8人用	

'96年度の選手データがベース。前作との大きな違いは、選手たちの動き。さらになめらかに、かつダイナミックに表現されている。一番の見せ場ダンクシュートの時は、迫力のカメラアングルで、たたみかけるようにリプレイも見れるのだ！

プレイ中に気が付くのは、選手たちの力量。シュート、ドリブル、個人技など、選手を知っていればより楽しめる作り。ポリゴンとは思えない、巧みな美しいボールさばきも見られるので、バスケ初心者はひと目みて惚れ込むと思う。

さらに、実況がいい。TV中継同様、ホームチームとアウェイチームでは、まったく声のトーンが違う。この声だけで、燃えてくる人も多いだろう。ちなみに各選手のポリゴンには、実物によく似ている(!?)テクスチャーが張ってある。なかなか笑えるので、よく見てみよう。

ドリームチームで戦え！ バスケの真髄がココに



試合形態は、エキシビション、シーズン、プレイオフの3種類。自分で選手を作り、チーム登録することもできる。昨年の選手データを閲覧できるので、データファイルとしても機能。

COOL BOARDERS2

ウエップシステム	予価5800円	メモリーカード・1ブロック使用
8月28日発売	1〜2人用	

今年の夏は、スノボで決めよう

前作は、大ヒットにもかかわらず、コースが少ない(隠しコースを入れて4コース)、対戦プレイができない、ハーフパイプがない……という不満もあった。この弱点を、『2』では徹底改善。

いきなり通常コースは、9コース＋α。その他に、練習用のゲレンデ、ワンメイクジャンプ用ジャンプ台が3種類。そしてダメ押しがハーフパイプ。ま、一番嬉しいのは、2人対戦ができるようになったこと。ゲレンデの本番前に、このソフトでイメージトレーニングして行こう！ 各コースでコツをつかめば、実際のスノボテクも上がるはずッ。

楽しみ方は、9試合を勝ち抜くメインゲームほか、ハーフパイプ、ジャンプトリックを競うワンメイクジャンプ、前作ままのフリーライディング、画面分割が通常ケーブルで行うVSバトル、自由に滑れるオードパークなど6種類

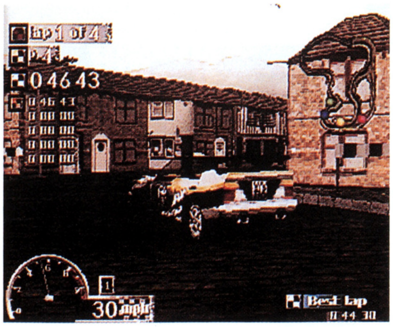
RALLY CROSS

SCEI	5800円	メモリーカード・1〜3ブロック使用
7月18日発売	1〜2人用	

愛敬のある車たちが、弾み、飛び跳ね、宙を舞う！ レースコースは、〝ラリー〟の名に恥じない起伏に富んだものばかり。初めてのプレイでは、ダートで滑り、水溜まりでハンドルをとられ、すっ転ぶことウン十回！ が、転んでもスグ立ち直れるのが『ラリー〜』のいいところ。実はこの車、R2とL2ボタンを交互に押し、車体を揺らすことで元の体勢に復帰できるのだ。このとき注目すべきは、揺れを起こすタイヤの動き。左右交互に、ニョキニョキとタイヤが伸び縮みする。ひっくり返ったカメそっくりで、ちょっとかわいい。

レースは、山の泥道から大観衆の見守るビッグスタジアムまで盛りだくさん。走り方もいろいろで、コースを逆に走ったりもする。相手を転がすのが、優勝への第一歩。でも気付くと自分が転がってるんだよね。トホホ。

デコボコのコースを、プレイヤー含む4台で走行。無論、目指すは1位。レースは、シングルレースとシーズンの2種類。シングルでは、練習や4台でのバトル、1対1、1対3など、多彩なモードが楽しめる



レシプロヒート5000

エクシング	5800円	メモリーカード・1ブロック使用
7月17日発売予定	1〜2人用	

実際にアメリカで行われているエアレース(航空機のレース)がモデルになっている。

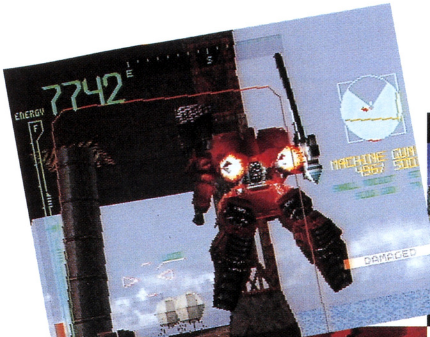
コースは、難易度別に4種類で、自機の種類が渋くてイカスものばかり。全部プロペラ機ってところが、デジタルよりアナログなSPA!世代の心をがっちりキャッチしてるよなぁ。かつてアメリカの最強戦闘機だったムスタング。ああ、我が祖国の高性能機ゼロファイター。ドイツの故障王(笑い)、メッサーシュミット……。どれも、一度は聞いた名機。できるなら、ちょっと乗ってみたくなる。

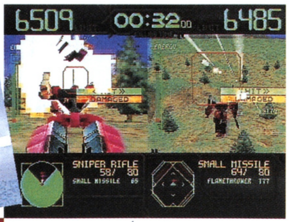
操作はまるで車。飛行機を操縦したことがない人(ほとんどそうだって)でも、簡単にレースへ出られる。それでも初めは、コースを上下する時、動きを補助してもらえるATモードでやるべし。慣れてきたら、ぜひ視点をコクピットビューにして飛んでみよう。ちょっと酔いそうになるけど、レースの臨場感が格段にアップするはず。

“かつての雄姿を再び！”と、年代もののプロペラ機が大活躍

4種類のコースすべてにおいての優勝が目的。コースの中には、ショートカットできるものもあるので、コースに置かれているアイテムと合わせて活用していこう。2人対戦では、対戦用のコースが設定されている

©1997 UEP Systems, Ink. The NBA and individual NBA Team Idntifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellecteal property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. ©XING 1997／METRO ©1997 Sony Interactive Entertainment Inc.





ポリゴンアクション。自作のメカで次々と事件を解決。そのギャラでさらなるメカのパワーUPを図る。メモリーカードを使えば、オリジナルメカ同士の対戦が可能。その際、1画面を2分するか、通信ケーブルを使った一画面ずつのモードを選択

ARMORED CORE

フロム・ソフトウェア	5800円	メモリーカード・1〜3ブロック使用
7月10日発売予定	1〜2人用	

ミッションを重ねて強くなれ！

頭、コア、腕、足、ジェネレータ一など、11のパーツを組み替えて、こだわりのメカを作れる。

プレイヤーは傭兵の身分。だから商売道具のメカは命より大事。メシの食いあげにならないよう、メカをしっかりセッティングして、無理のない戦いを繰り返すのだ。

このセッティングだが、各交換パーツとも、無数の種類が存在するので、凝り始めると大変。ぜひ、カスタマイズを始める前には、改造のコンセプトを決めておこう。でないと、あれもこれもと、おばさんの買い物状態になってしまい、時間ばかりくってしまうぞ。完成したメカには、自分でデザインしたエンブレムを貼りつけて、完成！　ん〜、なんだか久しぶりに、プラモデルを作ったような感じがする。

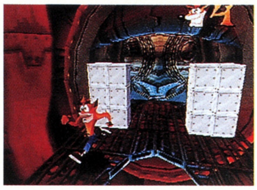
このメカがどうやって活躍するかというと、傭兵という立場上、依頼された仕事によりけり。地下水道や砂漠、雪の降る山岳地帯といろいろ。ニューパーツでバッチリ決めた翌日に、汚い湖での夜戦に参加……。なぁんて、実際グラフィックや性能がどうなるわけではないけど、気分的にオーナー泣かせなこともある。

全力を注いで組み上げたメカを、見せびらかすと同時に、その強さを知らしめるには、対戦が一番。メモリーカードにお気に入りのメカをセーブ。一画面を2分するか、大画面欲しさに対戦ケーブルで戦うかは、その時の気分次第でどうぞ。

ちなみにこのメカは、アニメ『超時空要塞　マクロス』、『マクロス7』などで監督を務めた、メカデザイナーでもある河森正治が担当した。

Fresh News

クラッシュ・バンディクー2（仮）



3Dアクションである……という情報以外は、噂の域を出ない。とりあえずソニーからは、内容が前作より数段パワーアップしたものになるとのコメントあり　SCEI ●価格未定／今冬発売予定　※画面は開発中のものです

簡単そうに見えて、案外クセのあるゲームだった『バンディクー』の、2作目発売が決定!!　一応、主人公に変更はないらしいが、今度はどんな目に遭わされるやら。

今年の年末年始購入ソフトに、早くも1タイトル加わった人も多いだろう。今から完成が待ち遠しいかぎり！

南方珀堂登場

アトラス	5800円	メモリーカード・1ブロック使用
8月7日発売予定	1人用	

ひと味違う本格推理もの

異様な立体感のあるキャラたち。実は、登場人物がすべて人形。これは業界初だったりします。ちなみに背景も、すべて人形に合わせて作られたセットで構成、ポリゴンで作るよりも手間がかかっているような気がしないでもない。しかしポリゴンが氾濫している今では、不思議な味があるものだ。

主人公の南方珀堂は、30歳の犯罪心理学教授。彼の元には、検察長官からよくビデオが届く。このテープこそ、ソフトのキモ。

ビデオの中には、犯行現場の状況や関係者の調書記録が収録されている。これを見ながら何をするかというと、犯行時の犯人の思考を想像し、その犯罪を解決に導く「プロファイリング」。で、この特殊なシナリオ運びに慣れるため、初めての人は必ず練習用のテープから始めよう。事件解決への早道は、人物の表情、セリフ、しぐさなどに注目しておくこと。少しでも気になる場面があったら、テープを巻き戻して再チェックだ！

シナリオは、練習用とメインがそれぞれ2話ずつ。メインは、天才奇術師が警視総監の前で完全犯罪を宣言する「奇術師の誤算」、著名な社会派ライターが死に、その婚約者のまわりで、突如密室殺人が巻き起こり始める「4つの合鍵」の2本

ザルツブルグの魔女

ツカモト	5800円	メモリーカード・1ブロック使用
発売中	1人用	

"古城を探る"ツアーに参加した8人が、ノイエシュタットの城内で次々と謎の死をとげる。事件を解決すべく、ポリゴン構成の城内をくまなく探索し、城の伝説にまつわる真実を導き出す。マルチエンディングシステム

暑い夜には、ミステリーホラーで夜更かしを

PSでは珍しい、血生臭く毒々しいグラフィックにドッキリ。特に、途中に入るCGムービーが怖い。

舞台は、忌まわしい伝説の残る古城ノイエシュタット城。立体に描き起こされた城内を歩き回り、牢屋や拷問道具などを見て回る。不意に、陰にこもった気持ち悪い女性の笑い声が聞こえ、ちびりそうな無気味な迫力あり。主人公が眠るとセーブされる。

Cat the Ripper 〜13人目の探偵士〜

トンキンハウス	5800円	メモリーカード・1ブロック使用
7月発売予定	1人用	

原作は山口雅也の『13人目の探偵士』（東京創元社）。ポリゴンとイラストを混合したビジュアルが、特徴あるものに仕上がった。システムはオーソドックスな、ミステリーアドベンチャー

20世紀末、ジャック・ザ・リパーが甦る

頭痛と共に目を開ければ、目の前に血だらけの死体。凄い展開であっけにとられていると、今度は変なパンク刑事に犯人扱いされる。汚名をはらそうと、12人の個性的な探偵士たちに事件解明を依頼するが……。この探偵士たちは、様々な小説に登場する探偵がモチーフ。ミステリー好きには、ぜひ一度はプレイしてほしいソフト。

©1997 From. Software. Inc. ©1996 THINKING RABBIT Inc. ©ATLUS 1997 ©1997 TDOGS ©1997 TONKINHOUSE

QUEST FOR FAME

SCEI	予価6800円	メモリーカード・5ブロック使用
7月10日発売	1人用	

やりたくても踏み出せなかった、ギタリストへの道がここに!?

エアロスミスと一緒のステージに上がるのが夢。『パラッパラッパー』と同じくらいのリズム感覚が必要。ギター音は、パッドだとR1、L1で出すことができる。VPickのみの販売はされない

特製のピック形パッド〝VPick〟がイカス。このパッドいや、ピックに、はじくような衝撃を与えることで、TVからギター音が出てくるのだ。

初めは、自分の部屋で何度も練習。カバーしているエアロスミスの曲&アンプをにらみ、ギターのリズムを耳と手に覚えさせる。簡単なメロディラインなら、ピックは持った手と反対側の親指の付け根に、「タンタン」と当てるぐらいでいい。リズムの速くなる上級では、テニスラケットのネットにピックを当て、「ジャカジャカ」と上下させて、細かい音を弾き出そう。けんしょう炎に負けるな、未来のネオ・エアロスミスを目指せ!

BABY UNIVERSE

SCEI	4800円	メモリーカード・1ブロック使用
発売中	1人用	

大好きな曲で、ご機嫌なライトトリップをしよう

16のジュエルと呼ばれるパーツから、2つを選んで組み合わせる。そのパーツをパッドで上下左右、自在に動かしていく。この動きのパターンは約900回分まで記録可能。他に、サイケデリックスコープや、エレクトリックスコープを収録

プレイステーションでゆったり楽しむ、“電脳万華鏡”

ひと昔前に、〝ドラッグビデオ〟なんてものが流行ったの、覚えてますか? この藤井フミヤがプロデュースしたソフトは、あのビデオに似てるけど、もっとポジティブな作品。自分で好きな模様を2つ選んで、動き、光、色のスピードを調節。パッドをくるくると動かせば、PS・3Dカレイドスコープのできあがり。メモリーもできる。とても鮮やかな色の渦が、TV画面に広がる。次に、PSからCD-ROMを抜いて、大好きなCDを入れれば、オリジナルの波形を表示。ゲームというより、趣味のインテリアソフト。

がんばれ森川君2号

SCEI	4800円	メモリーカード・5ブロック使用
発売中	1人用	

モニターの中にペットを飼う。育てば勝手に動き回るぞ

P・i・Tは、毛も抜けないし、臭くもない。食うのは電気代ばかり……という、カワイイうえにお手軽なペット。

育成庭を歩くための最低のルールを覚えれば、あとは野放しにしても大丈夫。でも、人格(?)形成に関係してくる小さなうちは、なるべくかまってあげなきゃいけないようだ。物心ついてからいろいろと指示を出して親面をしたところで、あまり言うことを聞いてはくれない。ここら辺は、人の子育てとあまり変わらない。

基本的に飼い主は、P・i・Tの行動に対して良い(○ボタン)か、悪い(×ボタン)かで答えるだけ。が、さらに深く触れ合いたいという場合には、□ボタンの出番だ。これでP・i・Tの頭を〝なでなで〟できるコマンドを呼び出せる。〝なでなで〟効果は絶大!

例えば、庭にエサが落ちていても、食べに行かないP・i・T。まずエサに向かわせ、食べたところですかさず〝なでなで〟。これを繰り返すと、「エサを食べれば、なでなで」という思考が定着し、放っておいても真っ先にエサを食べに行くようになることも。

ソフトの発売後、P・i・Tのプリティさに目がくらみ、日記をつける親バカさんたちが続出。今ならまだ間に合う。さあ、こうなったら君も、P・i・Tのトップブリーダーを目指すしかない!?

育成庭のどこかにある、〝8つのAI CHIP〟を集めると、ゴールデンP・i・Tが手に入る。このP・i・Tは、プレイヤーの任意で性格づけが可能。ケースの中には、解説書の他、P・i・T健康母子手帳やP・i・Tシールが入っている

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Fumiya Fujii ©1993,1994,1995,1996,1997 Virtual Music Entertainment, Inc. All rights reserved. Virtual Music logo, Virtual Music Entertainment, Quest For Fame and VPick are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc. ©Sony Computer Entertainment Inc.

さっすが、お得なベスト!!
Play Station The Best
プレイステーション ザ ベスト
がんばれゴエモン™
～宇宙海賊アコギング～
¥2,800 アクションアドベンチャー
©1996 1997 KONAMI
幻想水滸伝™
オープン価格
ロールプレイングゲーム
©1995 1996 KONAMI
極上パロディウスだ!™
DELUXE PACK
¥2,800 シューティング
©1994 1997 KONAMI
好評発売中!
Konami GameSoft
よりどりコナミ
Lineup
み～んな好評発売中!
『沙羅曼蛇』3部作、一斉収録。PS版も7月3日発売。
沙羅曼蛇
～デラックスパック プラス～
¥5,800
シューティング
©1997 KONAMI
新パズルの法則「とっかえる」。10連鎖なんて、フツーです。
ときめきメモリアル® 対戦とっかえだま
¥5,800
パズル
©1997 KONAMI
かなりキテル、かなりハマル。シリーズ最新、最高傑作。
悪魔城ドラキュラX™
～月下の夜想曲～
¥5,800
ホラーアクション
©1997 KONAMI
スルーパスボタンを制するものは、世界を制す。
ワールドサッカー ウイニングイレブン™'97
¥5,800
スポーツ/サッカー
©1997 KONAMI
えっ、プロ野球? えっ、プレステ!?
New!
開幕間近!!
めざせ、ホームラン100万本。
実況パワフルプロ野球® '97開幕版
¥5,800 スポーツ/プロ野球
© 1997 KONAMI
(社)日本野球機構公認 IBM BIS
プロ野球公式記録使用東京ドーム公認
7月24日発売予定
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門 4-3-1
北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社/大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/京都営業所/盛岡出張所/新潟出張所/長野出張所/宇都宮出張所/千葉出張所/静岡出張所/浜松出張所/岡山出張所/米子出張所/松山出張所/宮崎出張所/沖縄出張所
■最新情報はコナミテレホンサービス(毎月第2・4月曜内容一新)東京 03(3436)2277 大阪 06(455)0477
■インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/
※電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間/月曜日～金曜日(祝日を除く)午前 10:30～12:00 午後 1:00～5:00
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。※商品の価格は、メーカー希望小売価格(税別)です。
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表わすものとしてその表示を承認したものです。
PlayStation
SEGASATURN

KONAMI
じたい。
いつだって、コナミ。
ポイッと発売中!
6月の
おっ、進めゲーム!
PS
ポイッとひろって、
ポイッとぶつける。
ルールは簡単、
だから深い。
さあ、どっからでも
かかってポイッ!!
ポイッターズポイント™
¥4,800 アクション
©1997 KONAMI

SPA!流 誰も考察しなかった

オンナとゲームの相性

アクションゲームはオンナに向かない?　オンナのココロにゲームは響かない?

ゲーム好きな女のコでもシューティングや格闘は嫌いという発言は多い。操作が難しいから。システムを覚えるのが面倒だから。依然としてゲームはオタクのものと決めつけてるコがいるのも事実だし……。もしかして、オンナってゲームに向かない生き物なんだろうか?　ＳＰＡ！が大胆に考察する！

ゲームが普及して10年以上。当初、男・子供の独壇場と思われたゲーム世界も、今では様変わり。『ぷよぷよ』など、オンナが支持してヒットするソフトも増えてきた。オンナたちも画面に向かって、日々、RPGで勇者になり、パズルで対戦もするワケだ。でも、なあ。

格闘、シューティング、シミュレーション、美少女モノなどなど。オタク意識から脱却した男たちがジャンルを問わず、ゲーム世界全方位に向けて、熱狂的に遊び始めたのに対し、オンナが選ぶゲーム世界は、個人差はあるにしても、一般的にはとても狭く、かつ浅い。

SPA!が行った美女100人アンケートの結果でも、その傾向は見える。顕著なのは「激しい操作のゲームは嫌い」(24歳・学生)である。その理由は「(格闘など)キー操作が覚えられない」(23歳・編集)、「激しいゲームには反応できない」(22歳・事務)などが代表的。彼女らは、「私トロいし。あーゆーモノは運動神経や反射神経が必要でしょ?」(19歳・学生)と思っているのである。「説明書読むのが面倒」(19歳・デザイナー)という超基本がブーなコも意外に多い。

オンナにとってゲームは後ろめたい?

相変わらずゲームする自分に対して後ろめたい感情を抱くコも多い。ゲームする姿は他人には見せなかったり、その姿を自分自身で嫌って、ゲーム自体を放棄したりしているのだ。「ゲームに勝っているときは勝者の目になっている。ほとんど女王様のようになる私なので、かなりヤバイ」(28歳・会社員)、「ゲーム中は独り言が多い。我に返ってはっとする」(16歳・学生)、「彼氏に目がイッてる、と言われた。画面に合わせて体も動くらしく、口まで開けていて、アホヅラらしい。もう、ゲームやめる、と決めた」(22歳・学生)。オンナゆえに切ない事情もあるのだ。

「ゲームする人ってオタクっぽくて苦手。画面に向かうのだったら、マックでなにか作るとか、そういうほうが絶対いい!」(21歳・編集)など、依然としてゲームなんてオタクのやるもの、と公言してはばからないオンナがいることも事実だし。いや、男の側とて対戦ゲームをヤリ狂うオンナを一種偏見の眼差しで見てたりして。

無論、SPA!とて、オンナたちにオタクになってほしいワケではない。だが、男が夢中になるゲームにおいて、この感覚の隔たりはナンなのか、と思う。もしかしてオンナって、男のようにゲームで遊ぶには、不向きな生き物なんじゃないだろうか?

GAME SPA！恒例
美女限定オンナ100人アンケート

コギャルからＯＬのおねーさんまで(16歳から31歳)、
人種を問わず100人にアンケートを実施

■好きなゲームジャンルは何？

パズル	27%
ＲＰＧ	18%
ＡＤＶ	13%
ＡＣＴ	13%
格　闘	12%
レース	9％
その他	8％

■格闘など、操作の激しいゲームは好き？

好き	33人
嫌い	67人

■操作の激しいゲームには運動神経が必要？

必要	66人
不必要	34人

■ゲームの腕は男のほうが上だと思う？

はい	52人
いいえ	48人

■ゲーム中の気分はどっちに近い？

安らぐ	29人
燃える	71人

※グラフ内略字／RPG＝ロールプレイングゲーム、ADV＝アドベンチャーゲーム、ACT＝アクションゲームです

オンナとゲームの相性 カラダ編

瞬時の判断が必要な難しいアクションができるヤツって、運動神経がいいようにも思えるし……

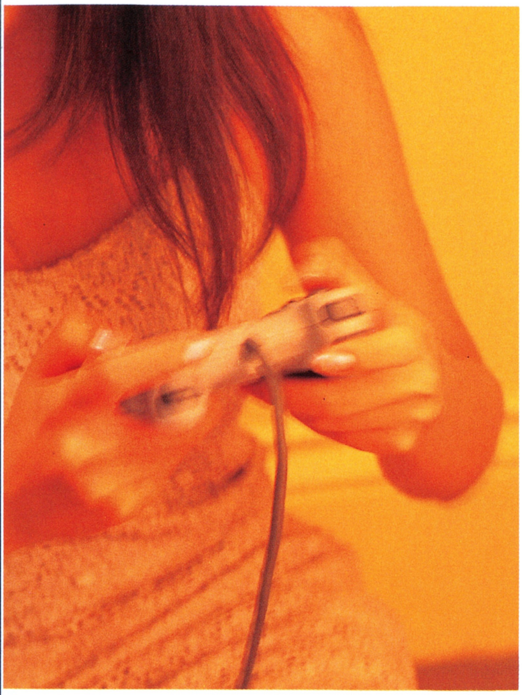
ゲームに対するオンナの能力を検証。激しいアクションにオンナは不向きか？

アンケートにも出たように、格闘やアクションなど、瞬時の判断や操作が必要なゲームをオンナは好まない。操作の難易度の高いゲームは身体的な能力を問うものなのか。学校での運動能力テストで、男女の運動能力に差があることは誰もが認識してきたこと。もしかして、オンナの体とゲームは能力的にも相性が悪いのかもしれない

敵を反射的に避けたり複雑なコマンドを瞬時に入力したり。指先の動きとはいえ、ゲームも結構忙しい。スポーツの能力に優劣があるように、ゲームにも先天的な能力が影響するのだろうか。もしそうなら、性差による優劣が生じる可能性はある。"目で見て瞬時に指先で反応する"という、TVゲームの一連の動きから想像できる、身体的能力について考えてみよう。

まずは、情報の主たる入り口となる目について。

「スポーツにおいて重要な目の能力とされているのは動体視力です。動くものを正確に捉える力ですね。野球の選手がバットにボールを当てるというのは、動体視力が優れていると有利とされます」（森永スポーツ&フィットネスリサーチセンター）。画面の中で次々と迫る敵の弾を瞬時に避けるのも、動体視力が必要ではないだろうか。



一点を見るゲームでは動体視力は関係ナシ

「30cmほどしか離れていない距離で、しかも小さな画面を見つめるTVゲームでは、動体視力は問われませんね。物体を追うのではなく、一点を見つめてる状態ですから」（東京メガネ・スポーツビジョンセンター）

なるほど、ゲーム中は瞬きもせず一点を見つめている。それでは、画像に反応する、目の神経との関係はどうだろう。

「目の能力には視力のほかに、色を見分ける色覚、焦点を合わせる力である調節力、視界の広さを決める視野など、さまざまありますが、それらの能力の個人差がゲームの上手さに関係するとは思えませんね。パチスロで高速回転しているリール上で、7が見える、という人がいるでしょう。あれは集中力やその物に対する順応性に長けているワケで、目が優れているのではないんですよ。リールの色やタイミングを学習した結果、見えているような気がするワケ。脳の処理能力は性差ではなく個人差があるかもしれませんが、動体視力も含めて、目に飛び込んだ情報を脳に伝達するまでの速さに個人差も男女差もありません。TVゲームにおいて目の優劣はないでしょうね」（えだがわ眼科クリニック・枝川宏院長）

見て、頭で理解するまでの反応に男女差はなし。それならば、情

モデル／国分佐智子●'76年12月生まれ　T163 B83W58H85 ロッテ『ブラック アンド ブラック』のお姫様役、セイコーコンタクトレンズのCF他、各誌グラビアでも活躍。『ビーロボカブタック』（テレビ朝日系）では婦警役で出演中

スゴ腕・猛者の集まるゲーム大会におけるオンナの事情

対戦型のゲームには、メーカーなどが協賛する、規模の大きいゲーム大会が開かれている。家庭用ソフトやゲーセンで鍛えぬいた猛者たちが集まる場所で、オンナ戦士の戦いぶりはどんなものだろう。

「参加者そのものが少ないですね。最近開催した『ストリートファイターⅢ』の大会では、男性の参加者468人に対して、女性44人。女のコの中にはコスプレして参加したいってコがいますから、腕自慢での参加となると……」（ゲーメスト編集部）。最初か

報を指に伝える、反射神経、運動神経を含めた体力的な差はどうだろう。

情報に対する瞬発力は男が勝る!?

「目から入った情報を処理して、実際に身体を動かすまでの時間は、男子のほうが上です。これは長年のスポーツテストの結果でも明らかです。こうした瞬発力のほかに、持久力という意味でも女性のほうが劣っているんです。女性は筋肉の中の脂肪含有量が男性よりずっと多い。同じ運動を要する場合に、女性のほうがより多くの酸素量を必要とする結果になります。これが精神的な持久力にも影響するんですね。難行苦行という意味で長期間一つのことをやり抜く力は男性の方が向くでしょう。ただし、ゲームにおいて、スポーツに近い気力や体力の消耗があるかどうかは、わかりませんが」(東海大学体育学部・宇佐美彰朗教授)

瞬発力で男が上。反射的に逃げたり、追っかけたりという、生物的には穏やかでない状態を維持するのも男が上。スポーツとゲームがイコールではないにしろ、オンナの"激しいゲーム"嫌いの、理由の片鱗かもしれない。

「男は強くありたいでしょう。格闘技の試合でも"勝ちたい"という闘争意識が、より高い集中力を生むんです。ゲームの格闘モノや、戦闘機の撃墜でも、喧嘩がご法度な社会のなかで、男たちは闘争意識を癒しているはずです。負けて当然、的な発想の女性たちが、ゲームに勝とうとしないのは当然かもしれません」(格闘家・小島一志)

情報の入力系統に男女差はないが、出力系統に関する能力に男優位の可能性はある。だがそれよりも、目的に対してやり遂げる粘りという点が、今のゲームの男女差を生んでいるようである。

ら勝つ気も薄いのだが、ベスト16に女のコが残ることはまずない。その理由はハッキリしているという。「知識不足ですよ。上位の人は、この技に対抗するのはこの技、といった知識に長けてるんです。それを研究する女のコがいないってワケ」

なるほど、知識ねえ……。それでは、女のコも大好きで知識も使いそうな『ぷよぷよ』の大会なんてどうだろう。

「もちろん、女性で上手な人はいっぱいいますよ。でも頂点を目指すのは苦しい。トップの連中は理数系に強い連中で、自分なりの連鎖の理論を作り上げてるんです。上位者の出身校をみると、灘高、ラサールがバンバン」(コンパイル・木村滋男氏)。

ウーン、理数系ならやっぱり男有利? でもラサール相手じゃ、一般の男だって荷が重いよな。

第13回ゲーメスト杯争奪『ストリートファイターZERO 2』の光景。やっぱり参加者は男ばっかり。この雰囲気の中で普通の女のコが参加するのは、ちとキツいものがあるかもなあ。コスプレもいるしなあ

■コメント陣プロフィール一覧

枝川宏●'55年生まれ。東京・目黒区で眼科を開業しつつスポーツ選手と目の関係について研究も重ねる。著書『大丈夫？ 子どもの目』(参天書房) 宇佐美彰朗●'43年生まれ。東海大学体育学部教授。マラソン・駅伝の指導に当たるなど持久力の研究を手がける。著書『女子マラソン——どうして強くなったか』(筑摩書房) 小島一志●'59年生まれ。早大卒。格闘技ジャーナリストであり、空手の有段者。夏にはPHP研究所より、小説も出版

女性ゲーマーのための格ゲーの達人養成講座

ゲームの達人直伝

例外はあるが、女のコは格闘系やアクション系ゲームが苦手だ。反射神経の問題か、はたまた殴り合いや殺し合いが嫌いだからか、定かではないが、そのテのゲームが上手なコにお目にかかったためしがない。

「とくに格闘ゲームは自分の使うキャラへの感情移入なしでは勝てない。女のコは現実的なので、ゲーム中のキャラに感情移入するのが難しいのでは」と、のっけから悲観的な分析をするのは、ゲームライターの渋谷洋一さん。

「でも逆に、それで女のコが上手だったらカッコいいよね。そこで勝てる秘訣を伝授しちゃいましょう」と救いのお言葉。

「格闘ゲームって反射神経が命、みたいに考えてる人が多いけど、それはかなりの上級者レベルだけ。中上級レベルまでは、むしろ知識のほうが大切なんです。より多くの必殺技を会得してたほうが、やはり強いんですよ」

つまり、必殺技のコマンドをどれだけタイミングよく、正確に押せるかが勝負のポイントだということだ。

「例えば、女のコにも人気の『パラッパラッパー』あたりで、タイミングとコマンド入力を練習する。それでもうバッチリですね」

全国の女性ゲーマー諸君。これであなたが、ゲームの達人になれる日は近い!?

渋谷洋一●29歳。ゲームライター。『バーチャファイター3』などの格闘ゲームをはじめ、数多くの攻略本を手がける。自身も熱烈なゲーマーで、現在はパソゲーの『クエイク』と『ディアブロ』にドップリとハマり中だ

オンナとゲームの相性ココロ編

ゲームをしないオンナたちは「あんなの、子供の遊びでしょ」と答えるのである。大半のオタクな人種が男で占められるように、男は子供っぽい遊びが好きかもしれない。たわいもない楽しさを追求したソフトだって沢山ある。オンナが子供っぽいモノに反応しない生き物なら、ゲーム全般を楽しむのは無理なことになるのだろうか

色気づくとゲームを離れるオンナは多い。無邪気にゲームするココロをなくしてしまうのか

オンナの自我に芽生えた時、ゲームは子供っぽいモノに成り果てる?

ゲームなんて子供のモノ、と言い切る女のコは多い。確かに、プラモデルやエアガンなど、いくつになっても幼い頃と似たような遊びに走りがちな男に比べ、女のコは、その世界に執着しないように見える。それはナゼなのか、またオンナとゲームは精神的に相いれないものなのか、香山先生に聞く。

「女性の場合は、女の子、娘、恋人、妻、母と、成長に応じて女性であることの意味を定義づけてると思うんです。なのにオモチャ遊びしてた幼児期に戻ってしまうと、また一から成長しなきゃならないんじゃないかという恐怖がある。周りの目も同じですよね。母になった女性が突然、昔好きだったからとママゴトをしだしたら、いったいどうしちゃったの?ってなると思うし。反対に、男性は男である意義って子供も大人もあまり変わらないので、容易に子供っぽい遊びに戻れるし、周囲も寛大。その違いじゃないでしょうか」

ゲームでも、子供の頃はガンガンやってたのに、20歳を過ぎたらやらなくなったって女性がけっこういるけど、それも同じこと?

「そうやって、ある時期がきたらこの遊びはオワリというように、自分でムリヤリ区切りをつけないと大人になれないと思ってるのかもしれませんね」

遊びであっても、成長につれて卒業しないと不安というワケだ。となると、大人のオンナになればなるほど、ゲームにハマりこむ要素はなくなっていくのだろうか。

「一人遊びという点では、女のコは空想が得意だし向いてるとは思うんです。ハーレクイーンロマンス読んで夢を膨らませるみたいな(笑い)。けれど、女性は結果がモノとして現れないのはイヤなんですね。パチンコは女のコも好きですよね? ハマるという点ではゲームと同じだけど、パチンコは最後に景品として残るのに、ゲームは基本的に形としての結果は出ませんから。それと、ゲームって人目にさらされてやるもんじゃないから、ハマればどんどんだらしない格好になったりもする。女のコって自分のことをシビアに見てるので、客観的にそういうのは許せないというのもあると思います」

香山リカ ●'60年、北海道生まれ。精神科医。その臨床体験や精神分析、あるいは趣味のTVゲームの知識を生かして、テレビ、ラジオの人生相談などで活躍。著書『あなたのココロはダイジョーブ!!』(ハヤカワ文庫) 等

オンナがゲームしないのはDNAの叫び!?

脳自体は男女とも同じ可能性をもっているんです。ただ、環境によってどの芽が育つかが変わる。例えば、赤ちゃんには歩く能力が組み込まれてますが、周りの環境の全員が四六時中寝ていれば、そのコは、立ち上がれないんです。ほかの者が歩く姿を脳にインプットして、初めて歩ける。狼に育てられたコが四つ足で歩いていたように、能力があっても学ばないと使えないという証拠なんです。

ゲームは男が上手いのも同じこと。男向け、女向けという規範が社会の中にあるでしょう。文化的な習慣に取り込まれたほうが生きやすいから、親は男の子にゲーム、女の子に人形を与える。その時点で男の子が人形を器用に扱う能力をもっていても、その芽は摘まれます。そして、より体験したことが得意になっていくだけ。自我が確立して以降は、本人のなかに蓄えられた社会意識、美意識によって無意識にセーブされるわけです。

そして、男らしいという理想の中で、男の子はゲームの中で疑似戦闘を続ける。対してカワイイお嫁さんという、男性に付随して生きることを教え込まれた女のコは、闘争本能を削られてまったく反応しない。これはより平坦に生き残りたい、というDNAのなせる業ですよ。オンナ臭いオンナがゲームに反応しないのは当然です。それが彼女たちを支える、生き残るための基本なんだから。

鈴木智子●行動科学研究所所長。環境と脳、環境と人間の行動に関する研究を行う。著書に『脳のしくみと不思議』(日本文芸社)、『午後六時を過ぎて』(成星出版)など

編集部が脳波実験！
ゲーム中のココロの状態を検証

ＩＢＶＡ（イーバ）とコンピュータを接続し、測定装置を額に装着する。数秒後、画面に脳波を表す波状のグラフが映しだされるのだ

女のコって、ゲームしてるときにキャー、キャー大騒ぎしてるよね。見るからに興奮してるように思えるけど、ココロの状態は、いったいどうなっているんだろう？　そこでＳＰＡ！は脳波測定器を入手。それを使って実験を行うことにした。

脳波測定器『ＩＢＶＡ（イーバ）』の技術者は「リラックスしている状態ではα波が、活動中はβ波が出ています。しかしそれ以外にも、δ波やθ波というものもあり、θ波は浅い眠り、δ波は熟睡中に多く出るといわれてます」と説明。じゃあゲーム中は、β波が大量に放出され、他の脳波は抑えられるはず。実際にどういう結果が出たか、以下の通りである――。

まずは女のコ数人から会話中の脳波を測定。人によって多少の違いはあるが、写真①のように、ほとんどの脳波がまんべんなく出て、いかにも活動中らしい。

次に瞑想を行ってみると、脳波全体が抑えられる。学生時代、剣道部だったコは顕著で、目を閉じると直ぐに脳波は抑えられ、開けると放出された（写真②）。

そして最後に格闘ゲーム中を測定。ここで意外な結果が出たのだ。なんとδ波が放出され、他の脳波は若干の数値を示すだけ。β波も完全に抑えられていた。最初の予想とはかけ離れた結果であった。

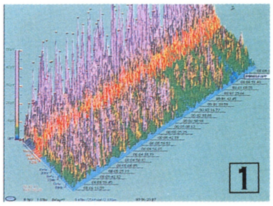
ということは、ゲーム中は興奮していないのか？　そこで脳波の研究で著名な町好雄教授を訪ねる。

「通常、おしゃべりや計算など、知的な活動をしているとβ波、リラックスしたり単調な作業をしているとα波が出ます。この、ゲーム中の脳波をみる限り、とても集中している状態ですが、特殊な脳波といえますねえ。本来はβ波が下がればα波が上がるんですが」

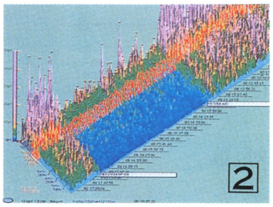
つまり、脳は不自然な状態ってことだろうか？

「β波は出続けると脳が休むことができず、自律神経失調症など、弊害がでます。このために、睡眠に入った一定期間は抑えられて調節される脳波なんです。瞑想がココロに良い、とされるのも、β波が抑えられるからなんですね。この測定結果をみる限り、脳はとても良い状態にあると思います」。

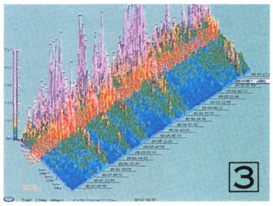
そういえばゲーム中って周囲の音が聞こえなくなるほど集中してるし……。アクション系のゲームまで脳の癒しになってたなんて！



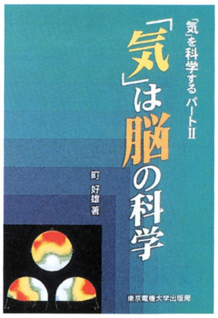
●会話中の脳波（写真①）
すべての脳波がまんべんなく放出されている状態。自分が喋っているときのほうが数値は高い。もっとも、活動中はα波はあまり出ないので、そこだけは他の数値より低い



●瞑想中の脳波（写真②）
お喋りをしていた状態から、急に目を閉じて瞑想をすると、脳波は抑制されてしまう。再びお喋りを始めると、脳波は瞑想する前と同じ状態に戻るのだ。ちなみに、集中力が高い人ほど数値は低くなった



●格闘ゲームプレイ中（写真③）
瞑想中に近いほど、脳波は低い。対戦でボタン連打してるのに、活動波であるβが抑えられるのだ。ところが勝敗が決まって、緊張が切れたとたん、一気に脳波が解き放たれる。被験者の大半がこの状態を示した



町好雄●東京電機大学教授 工学博士。刺激に対する脳内の研究を医学の専門家とともに研究。著書に『「気」は脳の科学』（電機大出版局）など

大手CD店の考えるオンナに向けたゲームイメージ向上の手法

ＣＤショップのノウハウを生かし、女性を意識した店作りをしているのが「新星堂Ｈｙｐｅｒ ＰＯＰ 吉祥寺ロンロン店」。店内はゲームを見やすく配置し、派手なカラーのポップをふんだんに使っている。量販店のゴミゴミした雰囲気はない。

「女のコもゲームに興味があるんです。でも秋葉原や量販店では〝コードはどうつなげるんですか〟とか〝ＲＰＧって何ですか〟なんて質問できないでしょう。買う機会を逸していたんですね。ですから、女のコや初心者、ファミリー層にターゲットを絞りました」（宮代守店長）

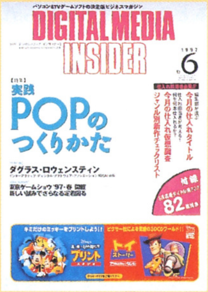
店員には、どんな些細な質問にも丁寧に答えるように指導。その甲斐があって、客層の男女比は4対6で女性が多いそうだ。

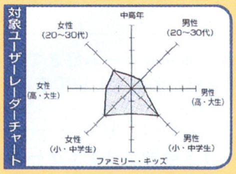
情報誌の定めるオンナ向けソフトとは

ゲームソフト販売店用の情報誌『デジタルメディアインサイダー』（ギャガ・コミュニケーションズ）では、新作ソフトのターゲットが、性別や世代別でわかるようになっている。そこで、同誌の編集者・岡崎優子さんに、ゲームに対する女性の嗜好について聞いてみた。

「昨年末ぐらいから女性ユーザーは急増しています。彼女たちは、ビジュアルが奇麗なもの、やりたいときにだけできる手軽なものを好みます。逆にアクション性が強いゲームや戦略的なシミュレーションは苦手なようです」。

面倒臭いのはパスってことで、ダントツ人気はパズルゲー。でも最近は、ＣＭにもすごく影響されやすく、メーカー側も、女のコを意識し始めているという。





同誌の“対象ユーザーレーダーチャート”は「過去に発売された同系統のゲームが、どの対象に売れたか。そして外部スタッフの意見やゲームショーでの反響、メーカーの指針などを総合して割り出している」そうだ

オンナのゲームを妨げるこれだけの要因

嫌いではないのに社会性や本人の美意識によって抑えられていくオンナのゲーム。そして、その要因に加担する男の意識。自分たちが負わされるマイナスをオンナたちは知っている

美人ゲーマーが教える乙女ゴコロとゲームの相性

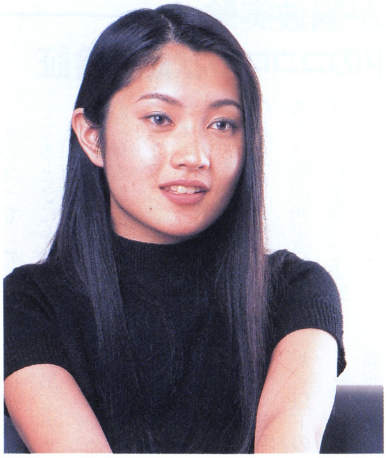
あくまでも、私と同世代の女のコを基準にした話ですけどね。

ゲームに対する熱の衰退って、オンナに目覚めたときにきますね。高校入学と同時ってのが大半。高校3年の女のコともなると、堂々の大人のオンナじゃないですか。その姿を見せつけられて、自分もオシャレになりたいキレイになりたいって、意識がそこに集中しちゃいますよ。オンナを極める価値観を最良のもの、と決めたとたん、ゲームなんかで遊ばないって見栄を持つんだと思う。

いま、プリクラの影響でコギャルがゲーセンに足を運ぶでしょ。彼女たちはあけすけだから、私が対戦ゲームやってると、後ろで「すごいよ、この人、対戦ゲームしてる」って声に出して言うワケ。それは"オンナはそんなことはしないんだよ"っていう、オンナに目覚めたばかりのオンナの見栄を、自ら確認してるんだと思うんです。

でも、その気持ちはすご～くわかる。私だって大好きな彼ができたら、しばらく彼の前では対戦ゲームはしないと思う。UFOキャッチャーやって、キャ～とか言って。オンナは対戦なんて強くちゃイケない。そのほうが得策だって、心のどこかで思ってるんですよ。

きっと、オンナでいなくちゃイケないっていう呪縛から逃れられる年齢や環境になったとき、女のコたちも自然体に戻って、ゲームを楽しめると思うんですけど。



浦沢賀奈●『ストII』で対戦にハマりゲーマー間では名の知れた存在に。とんねるずの『生でダラダラいかせて』(日本テレビ系)でゲーマーとして出演したことも手伝って、ファン激増の20歳。現在カプコン・宣伝部に籍を置く

オンナをゲームから遠ざける元凶か？ 男が考えるゲーム好きオンナのマイナス点

オンナたちが、建前でゲーム嫌いを主張するのは、男がゲーム好きオンナを嫌がるからではないか。

「彼女が家庭用の通信対戦ゲームにハマッて、休日はいっつもゲーム。その相手とメール交換やるわ、電話番号教えてゲームの話で盛り上がってるわ、完全にイヤになって別れたね」(25歳・ライター)

「新婚なのに奥さんが夜はゲームで時間使うわけ。明日は忙しいと言いつつ、ゲームだよ。そんでSEXはナシ。そりゃないよ」(28歳・服飾)。これは極端としても、男はオンナがゲームに熱中することを良しとしない傾向にあるようだ。

「家でゲームする時って大抵姿勢が美しくない。料理つくるオンナの姿にぐっとくる男はいても、ゲームする姿に感激する男なんていないよ」(26歳・DJ)

男ウケを日々考えているオンナたちが、本能でそのことに気づかないワケはない、ということか。

男たちに聞く"ゲーム好きなオンナは好きですか？"

大学生（20歳）	そりゃヤだよ。友達の手前カッコつかないじゃん。お願いだから、仲間内で遊んでる時にはゲームの話題、出さないでくれって感じ。特に誰も知らないようなカタカナのタイトルはヤバイ
自営（26歳）	パズルゲームとかで負かされて、アンタ頭悪いねえ、みたいな顔されると本気で悔しい。ちょっとくらい負ける優しさを持て！ 暇な時間をゲームに費やしてる証拠だ！
アルバイト（19歳）	ゲーセン行ったら、コインゲームしてほしい。対戦台で強面のおにいさんとかに勝っちゃうの、やめてほしい、コワイから。キミはオンナだから関係ないだろうけど、オレが殴られそう
カメラマン（32歳）	好きだよ。外出歩かなくても、ソフト与えときゃおとなしく遊んでるじゃん。経済的にも体力的にも助かると思う。それに悟られないように、ホント、ゲームは面白いねって言ってるよ
証券（31歳）	大人のオンナのイメージとしては最悪でしょう。オンナとして他にやることがあるだろうが、って思うね。俺？ もちろんゲームなんかしないよ
販売（23歳）	せっかく俺の部屋に遊びにきてるのに、夜通しゲームしてやらせてくれない時。スゲーイヤだなあ、と思う。ヤメレよ。おい『ファイナルファンタジー』！ 俺は一生恨むか
営業（27歳）	超お嬢さんなんだろうなあ、と思ってたオンナが、落としてみたらゲームオタクだった。なんだ、庶民じゃん、と思った。やっぱりちょっと、ガッカリした
プログラマー（21歳）	いいんじゃないですか。僕のオンナ友達はみんなゲーム好きで、ハマってる。コスプレして新宿のゲーセン行くのも楽しいですよ。みんなもやってみれば
ライター（32歳）	程度の問題だよね。多分、自分がゲームする時間より多くゲームするオンナだと、どんな男でもイヤになると思う。身の回りの事が両立するなら、やってくれ
大学生（18歳）	いかにもヤリそうにないカッコいいオンナがゲーム好きだったら大喜びッスよ。オレ、ゲーム上手いし、部屋でゲームしようよって、誘う口実にもなるし。飲み行くより、ソフト代のが安いし

ゲーム嫌いは人生の損？
やり遂げる力がオンナたちに与える、快感と幸福

ゲームはそれを遊ぶ人に〝ハイ〟をもたらすと上野圭一さんは言う。

「ハイとは快感、恍惚、忘我感などを指します。それが沸き上がるのは自我の統制が緩んだとき。ゲームはハイを引き出しやすいモノといえるでしょう。プレッシャーに耐えて何かに集中すれば突然自我の殻が割れる。その瞬間、気持ち良さと共に思わぬ能力が発揮できる。また、その対象に没入して一体になること、自我を忘れてしまうことが、ハイへの入り口です」

難しいゲームを何度もトライして、やっとクリアした瞬間。恍惚感と共に、2度目から難無くクリアできるという体験をした人は多いのではないか。深く熱中しているにも拘わらず、なにも考えていない状態、疲れを感じずに何時間もRPGをやっている時はまさにハイ状態にあるといえそうである。

「ただ、ハイには悪いハイもある。それは〝セット〟と〝セッティング〟によるんです。セットというのは、スポーツをするにせよ、TVゲームにせよ、自分の意識に良い変化が起こるだろう、と期待する気持ちです。一体何の意味があるのか、といった心理的マイナス要素を考えるとバッドトリップしてしまう」

TVゲームなんてつまらない、と思って始めれば、本人が作ったマイナスなセットでバッドトリップしてしまうワケだ。

「〝セッティング〟は、環境です。リラックスできる環境になければ、良いセットがあってもバッドになる可能性があります。一人でやるのもいいし、自分の安心できる相手と遊ぶことでプラスになります」

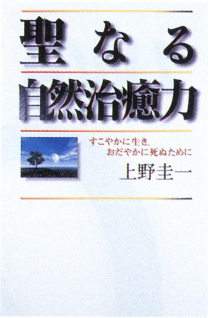
自分自身ではゲームしないのに、彼氏とならゲームが楽しい人って、これで説明がつく。偏見を捨てるから、ハイになれるワケだ。

オンナのほうがゲームでハイになる!?

「性差って意味ではハイを得られるのは女性のほうが可能性が高いんです。ハイになることを邪魔するのは、知性とか知識といったことをつかさどる左脳の働き。左脳の活動が停止すれば、自動的にハイな状態が得られやすくなる。個人差はありますが、一般的には左脳型が男性、右脳型が女性に多いですから、女性のほうが、より有利な傾向にあるワケです」

偏見さえ捨ててしまえばオンナは男以上にゲームにハマる!?

「夢中になって、自我意識が融解してハイになれば、心身ともにヒーリングが得られます。忙しい現代社会を生きるのに、欠かせない体験なんです。自分の好きなものがあって、定期的に自我を忘れられるものがある人は、幸福感も強い。この、物事に没頭する感覚は磨かないと鈍ってしまいます。よく、オジサンたちは感性が鈍いっていうでしょ。感覚を磨かなければ、誰しも鈍感になりますよ」



上野圭一●翻訳家、鍼灸師、総合健康研究所主宰。日本ホリスティック医学協会理事。体の内側から沸き起こる〝ハイ〟を研究した『ナチュラル・ハイ』(海竜社)ほか、著書多数

ゲームへの偏見を捨て、極楽をその手に！

結局、大半の女のコは、自分はトロイと決めつけて練習しないから、ゲームの面白さがわからないだけ。

「ゲーム大嫌いだったけど、ゲームショーの仕事で無理やり練習させられたら、格闘ゲームが病み付きになった」(コンパニオン・23歳)ってのが、真相なのである。オンナたちがこぞって練習するパズルゲームの場合は「できなきゃIQ低そう」(19歳・大学生)という思い込みに支えられており、オンナの建前をくすぐられて、練習に走り、ハマる。男がレースゲームでクラッシュばかりじゃ見栄を張れないのと同じなのだ。

そういった、実に表面上な価値観で、オンナたちの好きなゲームの系統は偏り、さらに男側の身勝手な偏見が、ゲーム好き公言オンナの数を減らす、という構造。

かくしてオンナたちはゲームを楽しむココロは持ち合わせているのに、ゲームから離れていく。ああ、なんてもったいない！

ここにSPA！は宣言しよう！オンナとゲームの相性は、やたらに良い。妙な偏見を捨てて、いろんなジャンルに挑戦し、その手に極楽を引き寄せてくれ！

取材・文／石島律子　黒川秀紀　佐藤豊治　室井康裕　石川博也　ささきなおと　撮影／寺川真嗣　大谷美樹　北谷幸一　藤吉隆雄　市原浩二　スタイリスト／額田美紀　ヘアメイク／佐々木純子　取材協力／ランダムエレクトロニクスデザイン（ＩＢＶＡ）

PlayStation™

バーキャラで、パーゲー。

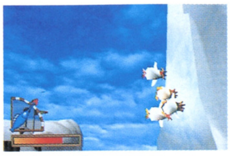
©POLYGON PICTURES

IWATOBI PENGUIN ROCKY × HOPPER™

みんなでハマれる新ジャンル、パーティー・ゲーム“ロッキー×ホッパー”新登場。

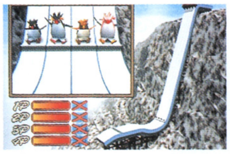
RPG感覚でひとりで遊べる“ストーリー・モード”。最大4人同時プレイでみんなでバトれるミニ・ゲーム11種類を満載。

CMで大人気のバーチャル・キャラクター“ロッキー×ホッパー”が、待望のゲーム・デビュー。パーティーで超ウケル、ミニ・ゲームを11種類も満載。最大4人同時プレイから、チームを組んでの対戦も可能。さらに、RPG感覚で海賊キッドの財宝を目指して勝ち進む[ストーリー・モード]も搭載。ひとりでも、みんなでもハマれる[ロッキー×ホッパー]新登場。



ハイジャンプ

ジャグリング



チキンレース

ジャンプレース

ナンバーズ

好評発売中！
標準価格
¥4,800(税抜)

INPRORE ©1997 INPRORE, F2, POLYGON PICTURES ALL RIGHTS RESERVED “PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●インプローレがホームページを開設：http://www.tsutaya-net.or.jp/inprore/index.htm ●E-mail：INPRORE@tsutaya-net.or.jp
〒150 東京都渋谷区恵比寿4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー35階

天候・風向き・水質を踏まえ、ゲーム・オン!

バス釣りの「ひとつの理想」を追い求めると、このカタチになる。

リアルに振動!

バスマスターズ

私たちは忙しい時・疲れた時、気分転換に外へ出て「フゥーッ」と、タメ息を洩らすことがある。洩らす息の大きさほどリラックスを求めている証かも。リフレッシュの仕方は人それぞれかも知れないけど、公園や喫茶店・カラオケに行かずに爽快になれる方法がある。それは「体感フィッシング バスマスターズ」、いながらにして、湖へ一直線なのである…。

最近、現代病と言われる眼や肩・腰の疲れ痛みのクスリのCMにオフィスでパソコンを使っている風景をよく見かける。ゲーム世代・パソコン世代の私たちは知らず知らずのうちにストレスや疲れが溜まるのかな。

都心で人気のリラクゼーションルームでは川のせせらぎの音を流していると、聞く。また、夕暮れのオフィス街のセミの声で昔を思い出すこともある。これも気分転換の方法のひとつと思う。

私たちなら、私たちなりにゲーム感覚で気分転換やリラックスする方法がある。バス釣りをゲームにしたバスマスターズで遊ぶ、これがおすすめ。画面の中の天候・水質・風向きを見て湖とボートの位置を設定。次に18種類のルアーの中から選択してキャスティング。リールを巻き上げ微妙なルアーコントロールさばきを見せ「ググッ!」と振動がきたら、すかさずフッキング。こんな凝った手のひらサイズの体感ゲーム、リラックスより夢中になりそう。

4,800円(税別)

―あそびは文化

タカラ 青戸本店/〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

'97年ウケるゲームの正体

PSヒット作を検証し、人気の秘密を探る！

昨年12月発売の『GAME SPA!』第１弾で好評を博した（20％ほど過大評価）、「ウケるゲームソフトの正体」が帰ってきた。

群雄割拠するＰＳソフトの中でユーザーの支持を得る〝特別な〟タイトルたち。ナゼそれらはウケたのか、どの部分が他のゲームより優れていたのか。単に「面白かったから」「楽しいからだよねー」では、ガキんちょの感想文。ヒットの裏には必ずワケがある。

そこで、'96年12月と'97年上半期に発売されたＰＳソフトからＳＰＡ！がウケたと判断したものを選出し、制作サイドに直撃取材を敢行。ゲームを面白くしている人たちの〝こだわり〟の中からヒットの要因を抽出し、ここにウケるゲームの正体を明らかにする。

Intelligent Qube

作り手だから知っている
ウケるための要素

制作者はゲームのどこに重点を置いているのか。ジャンル別にポイントを探ってみた。

ソウルエッジ
伝説の剣〝ソウルエッジ〟をめぐり、勇士10人が壮絶な戦いを繰り広げる。キャラのバックボーンがわかるエッジマスターモードでは、相手から奪い取った武器を他のモードでも使える。ナムコ／5800円

Fight Action

武器を持った格闘ゲームは昔からあったけど、最近、特に注目されているのが『ブシドーブレード』（スクウェア）だ。ある開発者は「時代設定など世界観が細かい。また、風が影響したり、水中では動きが鈍くなったりと、格闘中の演出が凝ってます」と感心。でも格闘ゲームに世界観なんて関係あるの？

世界観を細かく描き キャラクターの個性を 引き立たせる

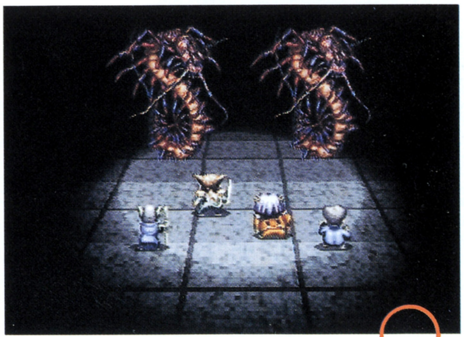
「プレイヤーの感情移入は大切な要素のひとつ。当社の『ソウルエッジ』でも、冒頭のムービーに力を入れましたし、ストーリー仕立てのエッジマスターモードで遊べば、キャラクターの世界観を垣間見ることができます」と話すのは、ナムコVS開発室の大石益也氏。確かに、格闘ゲームは殺伐とした雰囲気になりやすいけど、キャラの個性が引き立つことで、プレイヤーが自分なりのストーリーを構築できる。『闘神伝3』（タカラ）担当の大草俊一氏は

「『闘神伝』シリーズは、マンガやアニメの世界での戦いを、自分の手で操る楽しさがあります。ですから飛び道具や一発逆転の大技など、リアル格闘とは違う緊張感があるのです」と勝負の駆け引きを重要視する。でもやっぱり格闘ゲームは、大石氏の言う通り「フィードバックの密度」がポイントだ。小技は簡単に出せて簡単に当たるけど快感は少ない。逆に難しい大技を練習の末に習得し、それが見事に決まったときは、脳髄がシビれるほど快感なのだ。

闘神伝3
人気格闘ゲームシリーズ第3弾。今回は使用キャラが14人にまで増え、最終的には30人＋αまでが使用可能。派手な演出の30フレーム、動きが滑らかな60フレームのどちらかを選択してプレイできる。タカラ／5800円

オーソドックスを 斬新な要素で バランス良く味付け

映画のようなオープニングCGなど、ビジュアル面の派手さが重視されているけど、映像のクオリティだけがゲームの価値を決めるワケじゃない。それを教えてくれたのが、あの雨宮慶太監督が手掛けた『PAL-神犬伝説-』（東北新社）だ。この作品には派手なCGも斬新な戦闘システムもない。



PAL-神犬伝説-
映画『ゼイラム』の雨宮慶太氏が制作。何者かにさらわれた飼い主を取り戻すため、犬のパルが神の国で修業を積み、人間となって冒険の旅に出るというストーリー。ノスタルジックな雰囲気がイイ。東北新社／6800円

アーク・ザ・ラッドII
ストーリーは前作の続きで、今回が完結編。でも主人公は別なので『II』のみでも十分に楽しめる。前作をクリアしていればキャラをコンバートでき、データをそのまま継承できるのだ。SCE／5800円

※文章中略字
RPG＝ロールプレイングゲーム
SLG＝シミュレーションゲーム
ADV＝アドベンチャーゲーム

もし自分が〜なら……常に新しい"if"の世界にハマらせる

ifの世界を自分で構築できる。これがSLGの醍醐味。『プリンセスメーカー』(SCE)なら娘を育てるif。『ダビスタ』(アスキー)なら馬を育て、レースに勝つifの物語を自分で作れる」と語るのは、『新スーパーロボット大戦』(バンプレスト)の企画開発担当、寺田貴信氏。つまり懐かしのロボットを使ってifを味わえるのが、『新スーパーロボット大戦』ってワケ。

では、どうやってプレイヤーをifの世界にハマらせるのか。このソフトの場合は「戦闘シーンに当時の声優を起用。ほとんどのキャラがしゃべるようにした」(寺田氏)のだ。リアルさを追求したのである。そこにSPA!世代はノスタルジーを、ロボットヒーローものを知らない世代は新鮮な感動を覚えるのだろう。

一方、歴史上の英雄になってifを味わえる『三国史V』(光栄)の場合は、RPG的要素がポイントと、光栄広報部の矢澤ひとみ氏は言う。

「戦闘や内政・外交を行いつつ、国力を高めていくという戦術・戦略的要素のほかに、武官・文官を問わず個性あふれる武将を集め、育てていく楽しさがあるんです」

同時に、『三国志』はシリーズが進むたびに新機軸を導入し、ユーザーの興味をそそってきたという点も忘れてはならない。シリーズ化されるSLGは総じて、常に新しいifを提供してくれるものなのだ。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

プレイヤーが女のコの父親となり、一人前の女性に育てていくという異色ゲーム。目指すは王女様だ。プレイヤーの育て方で決まる将来(エンディング)が、職業となって現れるのも面白い。SCE/5800円

三国志V

プレイヤーが英雄となって自軍を率い、『三国志』の舞台で中国全土の統一を目指す。単なるウォーゲームとしてでなく、国家の運営などの戦略的要素も加味されている。複数でのマルチプレイも可能。光栄/9800円

新スーパーロボット大戦

この『新』では、レイズナーなど新しめのロボットが登場するなど、大幅にメンバーチェンジ。ビジュアル的にも2等身キャラからリアルタイプに変更。より派手なアニメが楽しめるように。バンプレスト/6800円

「やはり雨宮ワールドを表現できたという点が大きいのでは。例えば、PSでは難しい地続きのフィールドを採用したり、登場キャラの動きや背景の雰囲気にこだわったり。現在のRPGとは、別の部分を重要視した」と同作品企画チームの紺谷昌也氏は雨宮監督の存在を強調する。

また、「安心してプレイできるオーソドックスな部分と、斬新な要素が上手くミックスしていること」が面白いRPGの条件だと挙げるのは、SCEのプロモーション企画部の細谷恵氏。『アークII』に関しても、前作の5倍ものCGムービーやロンドン録音のオープニング音楽、キャラがしゃべる戦闘場面などの"斬新"な部分と、IからIIにつながるストーリーや独特の世界観といった"オーソドックスな部分"とのバランスが人気の要因だと分析する。

でも考えてみれば、全編CGという部分に目を奪われがちな『FFVII』(スクウェア)だって、世界観とストーリーがキチンと構築されている。マンネリ化しやすいオーソドックスな部分にいかにバランス良く斬新さを味付けしていくか。これがRPGの成否のカギじゃないかな。

ゲームフリークのご意見①

期待感を持たせられるかでウケゲーは決まる

伊集院光●タレント

PSで最高の話題作といえば『FFVII』(スクウェア)だよね。あれは映画でいうなら、スピルバーグ作品。誰でも楽しめるし、作品的に完成されているから初心者にもオススメできる。しかし、『FF』は至る所でホメ尽くされてるからあえて言わせてもらうけど、ボクには"テクノロジーの押しつけ"に感じるんだ。痒いところにまで手が届いちゃって、プログラム上で遊ばされているって感じ。

その点『ボクサーズロード』(NEW)なんかはお気に入りソフトのトップに挙げられる。プロボクサーを育てる育成ゲームなんだけど、物食えばオレのように太るし、練習させすぎると疲れちゃう……。すごくもどかしさがあっていいんだ。チャンピオンになれればなったで守りに入っちゃうし、プロボクサーの気持ちを味わえる。『ワールドスタジアム』(ナムコ)も最高に面白い。ウケる野球ゲームの要素って、ショートゴロが内野安打になるかどうかのハラハラ感にあると思う。逆にライトゴロがあるのはクソゲー!

なぞなぞゲームの『謎王』(バンダイビジュアル)もよかったなぁ。グラフィックのグロさがセンス抜群。何人かでやってると、難しい問題に答えられたヤツがヒーローになっちゃうんだ(笑い)。

結局、ウケるゲームになるかどうかの基準は、プレイヤーに"期待感を持たせることができるのかどうか"だと思う。『ワースタ』のショートゴロ、そしてRPGやADVの「何が起こるんだろう」というワクワクした気分なんだよね。

伊集院さんオススメの『ボクサーズロード』(プレイステーション・ザ・ベスト)。食事メニューやトレーニングのスケジュールを決め、ボクサーを育てて世界チャンピオンを目指す。NEW/2800円

いじゅういんひかる●'67年生まれ。ラジオのパーソナリティで人気に。現在は『ゲームカタログII』(テレビ朝日)や『新・伊集院光のUPS』(TBSラジオ)などに出演中

©1995 1996 NAMCO LTD. ©TAKARA CO.,LTD. 1997 PROGRAM MED ©TAMSOFT 1997 ©1995 東映ビデオ/東北新社 ©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and NINELIVES Inc. ©1997 KOEI CO.,LTD. ©葦プロ ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©フジテレビ・東映動画 ©BANPRESTO 1997 ©1995 NEW Corp.

トゥームレイダース
主人公レイラを自由に操り、古代遺跡を探索するADV。突然、襲いかかってくる獣を倒し、トラップをくぐり抜けていく。まるで冒険活劇映画のようなゲームだ。ビクターインタラクティブソフトウェア／5800円

「ADVで最も重要なポイントは、そのゲームの持つ世界観にあるといっても過言ではありません」と話すのは、『クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳』（SME）のシナリオライター・木村央志氏。彼の作品にも、現実世界の善と悪にいっさいとらわれない独特の世界観がある。

「そのうえで演出の配分も必要。冒頭でインパクトを与え、物語は難しい局面から快調な流れにと変化をつける。裏切りの後で大団円を迎える。これが基本だと思います」（木村氏）

3D Adventure

演出の配分で描く世界観と展開の読めない恐怖感

そしてもうひとつの欠かせない要素が恐怖感。ナイフを持った人が目の前に立っているのは驚異であって、恐怖感とは、ドアの向こう側に誰かいるかもしれないという不安感を指す。それを凝縮したゲームが『クロックタワー2』（ヒューマン）だ。

「次の展開が読めない物語の奇抜さ、そして常に追われているという恐怖感が心を引いたのでしょう」（ヒューマン広報宣伝課・熊谷一幸氏）

世界観や恐怖感に自由度が加わった『トゥームレイダース』（ビクターインタラクティブソフトウェア）もウケているゲームだ。プロデューサーの遠藤泰氏は「誰もが子供のころ思い描いていた冒険活劇の世界が、ゲームの中に広がっています。その中を自由に動きまわれるのですから、プレイヤーは感情移入しやすいでしょうね」と言う。

つまりは、猿岩石みたいな冒険旅行気分を味わわせるようなゲームが面白いってことか。

クロックタワー2
不気味な音楽とともに襲ってくるシザーマン。彼のハサミから逃れながら謎を解いていくアクションADV。2人のうちどちらの主人公を選ぶか、またストーリーの進行具合でエンディングが変わる。ヒューマン／5800円

クーロンズ・ゲート〜九龍風水傳
アジアという濃厚な世界観とグラフィックのクオリティの高さが話題。制作に時間を要したことでも有名？ 風水師であるプレイヤーは香港に突如現れた九龍城に潜り込み、その謎を解き明かしていく。SME／7800円

ウケないゲームがユーザーから支持されぬ理由

ゲームを始めた瞬間、ディスクをたたき割りたくなるゲームがある。一般に"バカゲー"と呼ばれる類いだ。名作に似せるなど、作り手が確信犯である"クソゲー"とは違い、作り手はウケないゲームを作るつもりなどまったくなく、結果的にウケなくなってしまったゲームである。

じゃあいったいどうしてウケなくなってしまったのか？

レースゲームで「ある日本のレースを忠実にシミュレートしたものですが、リアルさを追求しすぎてるんです」という意見が某ソフト開発者からあった。例えば壁に衝突したとき、ウケゲーはすぐコース中央に戻ってレースに復帰できるように補正機能が施されている。しかしバカゲーは、クラッシュでゲームを一時、中断させるのだ。

ADVの場合は文化の違いが影響してくることが多い。つまり洋ゲーにありがちだという。

「宇宙船を修理するアメリカのゲームがあるんですが、アメリカンジョークばかりで、話が全然先に進まないんです。テンポも悪く、会話を楽しませようという強引さを感じる。作者の独り善がり的なソフトですよ」（某ソフト開発者）

金返せって気分だよな！

Race

プレイヤーに気持ちよく走らせるスピード感が命

「レースゲームの面白さの決め手はスピード感にある」と制作サイドは声を揃える。いかに〝気持ちよくプレイヤーの車を走らせるか〟に、あの手この手でエネルギーをそそぐのだ。

例えば『首都高バトルR』(元気)を開発した星野孝氏は「視点が低いほどスピード感が出ますから、F-1の車載カメラを参考に、スポーツカーのボンネットにカメラを置いたぐらいの高さで設定しました。それ以上低くすると、視界が狭くなってしまい、難しくなりすぎます。また首都高バトルの場合、レースに参加していない一般車も一緒に走っていますよね。プレイヤーの車はそれらを一瞬にして追い越していきますから、速さを実感するのに視覚効果抜群なんですよ」と説明する。

「実在するF-1の世界を再現できた」と胸を張る、SCEの『FORMULA 1』も、まさにスピード感まで再現してしまった印象が強い。直線で最高速が出た瞬間にカーブを迎え、一気にスピードダウン。直線とカーブの割合が絶妙だ。

同じレースゲームでも、マリオのようなゲーム性を持つ『チョロQ2』(タカラ)はちょっと違う。同シリーズを手掛けてきた池上剛史氏曰く、「車種やチューンナップ・パーツの多さにつきます。自分だけの車を作ることができ、それを勝たせたいと、ゲームに熱中できるんです」。

もちろん共通していえるのが、他車とのせめぎ合い。でもそれだって、速さを実感できなきゃ面白味に欠ける。まずはスピード感ありきなのだ。

ゲームフリークのご意見②

自分で道を切り開いていくゲームが好き

奥山佳恵●タレント

ゲームはジャンルを問わず何でもやりますが、特に好きなのは殺人事件モノの推理アドベンチャーと恋愛や育成のシミュレーションです。根性ナシだからRPGはちょっと苦手で、最後までいかないことが多いんですよ。どれもコツコツとやることには変わりないんですが、敵を倒してレベルを上げる努力より、証拠を集めて犯人のアリバイを崩していくほうが力が入るんです。小学6年のときにファミコンを買ってもらって、初めてクリアしたのが『ポートピア殺人事件』。それで自信がついちゃったんでしょうね。刑事の才能あるじゃんって(笑い)。

私にとってウケるゲームは、自分の足で道を切り開いていく感の強いもの。そして作った人の真心が詰まっていて、感動できるものです。ここ1、2年のプレイステーションだと、アドベンチャーでは『バイオハザード』(カプコン)にハマりました。頭の使い方がちょうどイイですよね。それほど難しくもなく、かといって簡単にも解けなくて。

シミュレーションでは『ときめきメモリアル』(コナミ)です。敬遠する人もいるみたいですけど、ゲームとして良くできてると思う。どうすれば女のコを攻略できるか、上手く計算されてますね。

でも実は、今まででイチバン感動したのはスーファミの『MOTHER II』(任天堂)なんです。RPGが苦手だと言いながら矛盾してますけど、アレは別格。糸井重里サンの術中にハマったって感じで、思いっきり泣かされましたよ。

奥山さんがハマったホラーADV『バイオハザード』。映画的手法とゲームを融合させ、かつてない恐怖を演出。女性層の拡大に大きく貢献した。PSを代表するソフトである。カプコン/5800円

おくやまよしえ●'74年生まれ。ナント、3DOまで所持するほどのゲーム好き。FM東京『奥山佳恵のレッツGAMEクール』ではパーソナリティも務めている

恋愛シミュレーションの雄、『ときめきメモリアル〜for ever with you〜』。もうすぐ映画も公開。ちなみに本誌巻頭グラビアを飾ってくれた、吹石一恵さんが藤崎詩織役です。コナミ/6800円

FORMULA 1

F-1の世界を再現したレースゲーム。コースレイアウトも忠実で、チームやドライバーも実名。ワールドチャンピオン・シップをシミュレートできる。実況は英語と日本語。日本語はフジテレビの三宅アナが担当。SCE/5800円

首都高バトルR

首都高を舞台に激しいバトルを繰り広げる人気シリーズ最新作。要望の多かった大阪環状線を加え、さらに爆走度がアップ。追走してくる車をバックミラーでチェックしながら走ることもできる。元気/5800円

チョロQ2

かわいいチョロQで、崖っぷちや海中、山道などユニークなコースをかっ飛ばせ！ 勝てば部品をバージョンアップ。自分だけの強〜いチョロQを作れるのだ。前作より車種、部品、コースが増えている。タカラ/5800円

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software Inc. ©HUMAN 1996 ©1996 Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ©TAKARA Co.,LTD. 1997 Licensed by FOCA to Fuji Television. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSIS LIMITED. Developed by Bizarre Creations. PSYGNOSIS is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. ©1997 GENKI ©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ヒットメーカーたちはどこにこだわったのか

『I・Q』と『パラッパラッパー』、異業種の人々が手掛けた2大ヒット作の秘密に迫る。

Masahiko Sato

世間に媚びるより、自分が楽しめるゲームを

佐藤雅彦●トピックス　クリエイティブディレクター

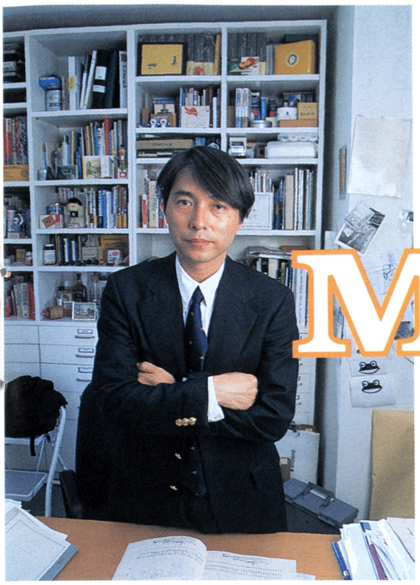
マーキングして、ブロックを消す……そんな単純な操作なのに、『I.Q』の奥深さや豊富なゲーム性はテトリス以上とも言われている。キャラがヒト形で感情移入しやすかったり、ルールも覚えやすかったりと、「さすがCMヒットメーカー」と思わせる〝計算〟が散りばめられている。ところが、当の佐藤氏は、計算ずくを否定、アイディアは偶然浮かんだものだという。

「ある日〝逃げ惑う人に大きな石が迫ってきて、天から神の声（「perfect」など）が聞こえてくる〟みたいな絵が突然浮かんで。これがゲームだったら面白いだろうなぁ、とソニーの丸山副社長に話したら、ナントGOサインが出たんです。でも、それまでのボクは〝RPG〟の意味もわからなかったんです。そんな素人に作らせる大胆さと製品への品質管理の徹底さが、ソニーの底力なんだなと感心しました」

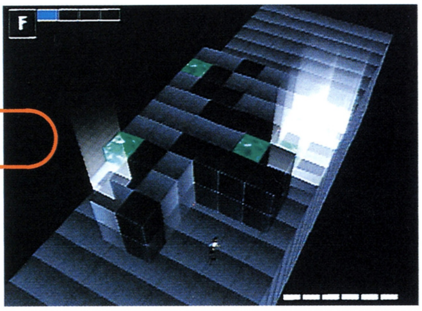
佐藤氏とSCEスタッフは「同じ価値観の人だけが楽しんでくれればいい」と制作に臨んだ。結果、フタを開けたら大ヒット。CMで培った〝人をひきつけるテク〟が無意識のうちに生きていたのかもしれない。

「ラーメン屋はラーメンがおいしくなくちゃいけない。CMは音（商品名を覚えてもらうリズム）が良くなくちゃいけない。そしてゲームは、ゲーム性を追求しなくちゃいけないと思うんです。キャラクターや話題だけで盛り上げるのでなく、ね」

つまり、シンプルだけど面白いってヤツか。まさに、佐藤氏のCMそのものではないか。



さとうまさひこ●'54年生まれ。広告代理店・電通で「ポリンキー」「バザ～ルでござ～る」「カローラⅡに乗って～」など多くのヒットCMを生む。電通退社後はゲーム制作をはじめ、活動範囲を広げる。次回作も完成間近とか



脳ゲーという新ジャンルを確立した『I.Q～インテリジェント キューブ』。迫りくるブロックが頭から離れず、睡眠不足に陥った人も多かろう。発売は今年の1月31日。でもいまだに売れ続けている。SCE／4800円

ウケるゲームの要素、ゲームミュージックがスゲーことになっている！

当たり前の話だが、ウケるゲームを語るうえで音楽の存在もハズせない。最近ではゲーム業界以外の音楽の専門家が、BGMを手掛けるようになってきた。飯野賢治氏が、セガサターンソフト『EO』（ワープ）の音楽にマイケル・ナイマンを起用し、何度もリテイクを出したというのは有名な話だ。

プレイステーションソフトになると、さらにその傾向は顕著。例えば7月発売予定の『G・O・D pure』（イマジニア）では、デーモン小暮氏が音楽を担当。『クーロンズ・ゲート』（SME）の全作曲を手掛けた蓜島邦明氏は、TVドラマ『世にも奇妙な物語』や『NIGHT HEAD』の音楽で有名。サントラ盤も発売され、フジテレビ深夜放送の『サウンド・ウェザー』で、プロモーションビデオまで流れたのだ。もはやゲームミュージックの域を超えている。『ヴァンパイア』（カプコン）に至っては、あのYAZAWAがテーマ曲を熱唱しているのだ。爆笑モン、いや、感動モンである。

そして極め付きは、『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』（コナミ）のエンディングテーマ曲『I AM THE WIND』。コナミ初の洋楽ゲームミュージックとして話題になった同曲は、ナント、ボーイズ・II・メンやボビー・ブラウンらに詞を提供しているトニー・ヘインズが作詞を手掛け、作曲にはケニー・Gやキャリン・ホワイトのプロデューサー、ジェフ・ローバーがあたっているのだ。洋楽ファンにはタマラン！

ハードの進化で音楽制作の自由度が広がった今、ゲームミュージックは確固たる地位を築き始めた。

人気アクションゲーム『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』。『悪魔城ドラキュラ』シリーズは業務用で1作、家庭用ではこの作品も含め15作も出ている。さあ、クリアしてテーマ曲を聴こう！ コナミ／5800円

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.　©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　©1996 Sony Computer Entertainment Inc.　RGStyle™ © Rodney A. Greenblat/Interlink

特に音楽には音楽家として納得いくまでこだわり続けた松浦雅也●ミュージシャン

Masaya Matsuura

いまやPSのメインキャラになっている人気者のパラッパ。彼（?）の生みの親であり、『パラッパラッパー』のプロデューサーである松浦雅也氏が、このゲームを思いついたきっかけとは?

「昔から音楽にコンピュータを使ってて、音楽用ソフトも作ってたんです。そのせいか"音楽と関係の薄い人にも音楽を楽しんでもらいたい"と、考えるようになったんですよ」

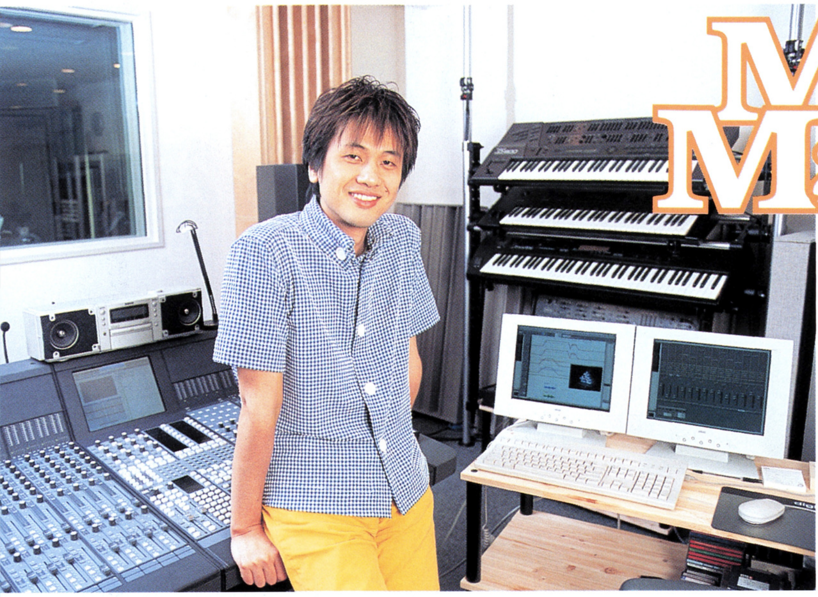
'95年正月、松浦氏はSCEにプレゼンに出かけた。用意したのはそれまでに作った音楽ソフトだけ。『パラッパラッパー』の企画書は、彼の頭の中にあるだけだったのだ。

「従来のゲームの概念を覆す企画だったでしょう。でも、面白いモノっていうのは、不釣り合いなモノ同士を無理やり組み合わせる妙から生まれるんです。まさにパラッパはそれ。うなぎと梅干し、天ぷらとアイスクリームみたいなもの（笑い）」

設計図は松浦氏自身なので、彼がプロデューサーになったのは自然の流れ。立場上、進行具合など全体を見なければならないが、音楽に対してだけはその立場を離れ、客観的に音楽家として参加したという。

「ゲームのときは他のスタッフを信頼して、ザックリした物の見方ができるんですが、音楽は狭い部分にまで固執しちゃうんです。何度も自分で手を加えないと気がすまない」

こうして出来上がった『パラッパラッパー』は、ゲームというより、音楽ソフトの延長なのかもしれない。



まつうらまさや●'61年生まれ。ミュージシャン。'85年にPSY・Sでデビュー。数々のヒット曲を生む一方で、音楽プロデュース、CF音楽などを手掛ける。『パラッパラッパー』のプロデューサーとして脚光を浴びる

渋谷系ゲームの代表格『パラッパラッパー』。リズムに合わせてコントローラーのボタンをたたく。多くのライトユーザーを獲得したエラ〜イ作品だ。これまた昨年12月6日の発売以来、売れ続けている。SCE／4800円

ウケるゲームは、プレイヤーが構築する物語を効果的に演出する

これまでの話を総合すると、ウケるゲームにはジャンルを超えた共通点を見つけることができる。それはプレイヤーの自由度が高く、逆に責任もかかり、そして深く感情移入できる、という点だ。

プレイヤーはすべてのゲームにおいて、自分なりの物語を構築し、完遂しようとする。たとえそれが落ちものパズルでも、だ。ランダムに出現するブロックやキャラクターを積み上げていくことにより、プレイヤーは自分が描く結末までの物語を形成している。RPGやADVにはシナリオがある。が、プレイヤーはそれ以外の部分も含めた世界で、物語を構築するのだ。

よくインタラクティブという言葉が使われる。現時点のゲームにおいて、それはプレイヤーに委ねられているところが大きい。"たたけば響く"のは、もともと設定されていることであり、プレイヤーがそれをどう感じ、どんな物語を作るかが、今のところのインタラクティブなのではないだろうか。

ウケるゲームとは、つまり、そのインタラクティブをドラマチックに演出できているものだと思うのだ。格闘ゲームの世界観にしろ、レースゲームのスピード感にしろ、プレイヤーの物語の構築を助長し、より感情移入させる演出の利いたゲームがウケるのではないか?

取材・文／黒川秀紀　室井康裕　佐藤豊治　撮影／寺川真嗣　野間憲治　撮影協力／大岳鍾乳洞☎0425-96-4201

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

流星野郎のGAME MAX
(ゲームマックス)
ラジオ日本(ダイヤル1422kHz)
毎週金曜日24:00から
ON AIR!

アトラスFAXステーションサービス　ファンキーネット 03-3258-0753　ファクシミリから、「電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00〜18:00　祝日除く
インターネットアドレス　http://www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。管理部総務課TEL 03(5229)7115(直)
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

『がんばれ森川君2号』の
生みの親、森川幸人氏ってどんな人なのか?

森川君の謎

5月23日に発売された『がんばれ森川君2号』。世間じゃ「たまごっちのプレステ版」なんて言われたりするけど、人工知能AIを搭載したこの“見守りゲーム”は、けっこう奥が深そう。人工知能ってどーゆうモノ? たまごっちの二番煎じゲームなの? なにより、このゲームの作者・森川さんって、いったいどんな人なんでしょ?

［写真］小池 守［インタビュー&文］唐澤和也

謎その1 森川さんは出たがりなのか?

~この人、森川さんは、AIという人工知能を搭載したP・i・T(PET in TVの略)というキャラを育てるゲーム『がんばれ森川君2号』の作者である。このソフトの解説コーナーでは、自分で人工知能について説明しちゃってる人である。ゲームに自分の名前を付けたり、出演までしちゃったり、こりゃー、そうとう自己顕示欲の強い人なんでしょうかね?

森川 それだけはないですね(笑い)。開発当初、ボクはPINX(※英語で「やったぜ!」などの意)というタイトルを押していたんです。ところが、商標がとれなかった。で、いきなり連絡もないまま、プロデューサーが決めてしまったんです。

~いきなり? 連絡もなく?

森川 制作発表間もない頃、いろんな関係者の人たちから「がんばれ!」って電話があったんです。応援されてるんだな、頑張んなきゃなって思ってたら、みんな知ってたんですね。最近、ラジオでもCMが流れてるんですけど『がんばれ森川君2号』って、自分の名前が呼ばれるのがイヤでしょうがないんですよ。

~じゃあ、解説コーナーでの出演はどうなんスか?

森川 あれは、人工知能について説明しなきゃいけないんで、ほかに話せる人がいなかっただけ。ボクは基本的に制作者が表舞台に立つべきではないと思ってますよ。あくまで、裏方ですからね。

森川君の謎

〜てなかんじで始まったこのインタビュー。この調子で『森川さん&森川君2号』の謎に迫ってみましょうか。

世間じゃ、「たまごっちのプレステ版」という評価で通りがイイと思うんですが、開発期間の異常な長さを考えても、二番煎じってのは、ありえないと思うんですが？

森川　プレイステーションの立ち上がり時には、企画が通ってましたから、それはないですね。今から3年近く前のことですから。でも、たまごっちのブームはラッキーだなと思いましたよ。

〜そりゃまたどーして？

森川　昨年の夏の段階で、ソニーが抱えているテストプレイヤーにサンプリングしてもらったんです。ところが、評価は散々だった。「キャラがバカ過ぎる。覚えが悪い。イライラする」って。しかも、そのレポートをソニーの人がドサッとボクの所へ持ってきたんです。

〜そりゃ「考え直してよ森川さん」ってことじゃないですか（笑い）。

森川　そうでしょうね。でも、ボクはそういうの関係ないっていうか、変えない主義なんです。

〜森川さんは『ウゴウゴルーガ』などのCGを制作してたりするのだが、それ以前は、なかなか独特のCGキャラが理解されなかったそうな。

森川　だから、たまごっちがヒットして〝見守りゲーム〟が市民権を得たのはラッキーだったんです。実際、それまで頭を抱えてた宣伝担当も「イケますよ、森川さん！」って急に元気になったりしましたから（笑い）。

謎その2『森川君2号』はどうやって誕生したのか？

〜一見〝いいひと〟風だが実は骨太な森川さん。コケたらやばいという崖っぷちの状態がたまらなく好きだという（筑波大学在学中は1万円の見せ金だけを持って、フリーの雀荘に通っていたらしい）。

では、ここらで『がんばれ森川君2号』を作った発想のもとを聞いちゃいましょうーか。

森川　まず、ボクはゲームのハードユーザーじゃないんですね。マリオとかにもハマるんですけど、下手だからワールド6の2でいつも詰まっちゃってしまう。で、繰り返しやってるといい加減ワールド1の1なんてやりたくないじゃないですか。自分が悪いんだけど「いい加減に覚えてくれよ、マリオ〜」とか思ったんです。だから、ボクが風呂から上がると、ワールド6の2までマリオが自力でクリアして待ってくれている、そんな全自動マリオがほしかったのが、ひとつですね。

〜ってことは、ほかにも？

森川　かなり昔なんだけど、コンピュータゲームの『リトルコンピュータピープル』っていうのが好きだったんです。コンピュータの中に人が住んでいて、1階が台所とソファ、2階が寝室。夜になれば寝るし、朝には歯を磨くというゲーム。プレイヤーは食料を補給するぐらいしか、やることはないんですけど、つけっぱなしにして、いっしょに暮らしてる感じが大好きで。こっちが徹夜続きでフラフラな朝に、むこうはラジオ体操やってたりするんですよ（笑い）。

ボクが入浴中に自力でクリアしていて待っている全自動マリオがほしかった

〜人工知能との関わりは？

森川　企画書を作った段階では「人工知能を持ったキャラが学習する、つけっぱなしにできる」というのがコンセプトだったんです。でも、その時点での人工知能の知識はゼロでしたね。

〜え？　まったく知らなかったの？

森川　ええ。企画が通ったら調べようと思ってたんですけどね。

〜さすが、元ギャンブラー！

森川　今から考えるとゾッとしますね。それから1年で40冊から50冊の脳の仕組みや、人工知能関連の本を読みまくりました。

〜その結果は、どう活かされたんでしょ？

森川　このゲームのP・iTの人工知能には、いわゆるニューラルネットワーク・モデルを使ってるんです。P・iTは我々と同じで、視覚や聴覚、触覚などの五感で物事を認識する（※「連想記憶」と呼ばれる）んですね。簡単な例をあげれば、赤くて丸いのはリンゴ、黄色で丸いのはパイナップルというような認識の仕方をするんです。

〜なんだかゲーム化するのは、大変そうですね。

森川　そりゃ、かなり大変でしたよ。

森川君の秘密

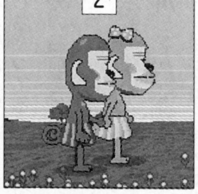
このゲームの誕生には森川さんが影響を受けたモノたちの存在が欠かせない。代表的なのは写真付きで紹介する次の3つだ。

そのほか、P・iTの動きには幼児の動きも参考にしたそうだ。息抜きと観察のために、事務所の近くにある新宿御苑によく出かけた。そこでひとり、ジーと幼児を見つめるため変態オジサンに勘違いされたこともあったらしい。また、その中にいるオカマに誘われたりしたことも。

1

'80年代のパソコンゲーム『リトルコンピュータピープル』。見守りゲーの元祖的存在か？　画面上で生活ぶりを観察できる

2



『ウゴウゴルーガ』で立体感を追求しないCGキャラがウケなければ森川君の姿は違った？

3

森川さんの愛猫「森川プー」。尻尾を踏んだ時と威嚇する時に「フーッ」って同じ反応をされ、猫も機械的に動いていることを悟る

謎その3『森川君』はこれで完ぺきなのか?

～ゲーム機は万能マシンではない。そのCPUやメモリには限界がある。森川さんもゲーム化に際しては、理想と現実(プレステでできること)の間でずいぶん悩んだよーだ。
　とはいえ、『がんばれ森川君2号』は完成した。その出来栄えに森川さんは、満足してるんだろうか? この手のゲームにしては、操作性がちょいと面倒だと思うんだけど?〜

ソフトといっしょに攻略本を買う今の風潮って、ちょっと違うと思う

森川　それは多々ありますね。ボクの個人的な趣味としては、腕力などの数字も本当は入れたくなかったんです。結果としては入れたんですが、それが、ユーザーにとって面倒になったのか、やりやすくなったのかはわからないですしね。いずれにせよ、洗練されてないところは、あると思います。

～「プレイヤーは理解する必要はありません」っていうアイコンが、けっこうありますよね。理解する必要がないなら作るな! って感じもしたんですけど?

森川　たしかに(笑い)。ボクのための記号です。一つくらい開発者へのご褒美が入っててもいいんじゃないということで、勘弁してください。

～やり残したり、できなかったアイデアってのはあるんですか?

森川　そりゃあ、もう(笑い)。PiTの話し相手になる人を入れるとかね。

～逆に、ココはこだわって納得いってることは?

森川　PiTをおバカにできたことですね(笑い)。もっと頭のいい生き物に設定することは、簡単なんです。でも、それじゃ面白くない。もともとPiTの動きは、ボクのペットの猫を参考にしたりしてて、そういうのが面白いし可愛いと思ってたから。おバカだから一生懸命育てようって気になるじゃないですか。

～森川さんは、「ライトユーザーに受けるものは作れたと思う。このゲームに攻略本っていらないでしょ。ソフトといっしょに攻略本を買う今の風潮って、ちょっと違うと思うんです」とも続けた。
　『たまごっち』のヒットで追い風が吹いたことを「ラッキーでした。でも麻雀で言えば裏ドラが乗った程度です」と語るギャンブラーなゲームメーカー・森川さん。『がんばれ森川君2号』のヒットで、世間は彼にこう期待するだろう。こーゆうノリのゲームをもっと作ってほしいと。

森川　実は、ゲーム誌の評価が、あまりにも物わかりがいいんで、ちょっとツマンなかったんですよ。期待通りじゃ申し訳ないんで、次はなんか裏切りますよ。

～いやはやこの男、かなりのへそ曲がりだ。みなさま、くれぐれも森川さんに妙な期待はしないよーに。ただのいいひとじゃありませんから。

森川幸人●もりかわゆきひと　'59年岐阜県生まれ。'84年筑波大学芸術専門学群卒業後、有限会社ウルトラ設立を経て'95年有限会社ムームー設立。テレビ番組『IQエンジン』、『アインシュタイン』、『ウゴウゴルーガ』のCGなどの制作を手掛けた

LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥

源郷をオンナが斬る!

シミュレーションゲーム

SLG体験記

そこは夢の世界かオタッキーの駆け込み寺か!?
SPA! 女性ライターが恋愛ゲームの世界をリポート

恋愛王道モノ

個性溢れる美少女たちに言い寄られて、ワタシがオヤジになっていくぅ……

恋愛シミュレーションゲームぅ? ンなモンにハマってる男って情けなくない? 実在しないオンナをゲットして、どんな意味があるってのよ。なのに、そんなモンをワタシにやれ、と……。ハイハイ、仕事ですからね、やりますとも、満喫しますとも。

まずはゲームソフト店にGO。素人のワタシは素直に店のお兄さんにオススメのソフトを聞く。

「学園モノがいいですよ。学生時代の恋って誰にでも思い出があるから、感情移入しやすいんです」って、遠い目で語るなよ。とりあえず、彼の薦める花園にいってみますか。

スイッチオンでいきなりの主題歌ですぅ。画面には土手を歩く制服軍団、あたりを舞う桜吹雪。『遠山の金さん』も泣いて身を引く光景だねえ。その主題歌(女のコが〝元気でね〟だの〝頑張ってね〟だのと歌うものなり)の最中に、登場人物の女のコが次々と登場するんだけど、これがまあ、見事なまでに多種多様。アイドル系、ボーイッシュ系、ロリ系、優等生系……。どんな趣味の男でもヨダレ流せるように配慮されてるのね。どうせ頑張るならゲテモノ系も欲しいって気もするけど。

いよいよナンパ開始だ。オンナを引っかける男の気持ち、実感させてもらおうじゃないの。

おやーっ、いきなりアイドル系のオンナが廊下でぶつかってきたよ。ややーっ、転んだ拍子にパンチラ寸前映像まで、ナニからナニまでサービス満点だぞ。こんどは図書室で、優等生が落とした本がワタシに直撃してまたもお知り合い。これが自然な出会いってヤツ? 自然な出会いはパンツで決まりってワケか?

翌日。アイドルに話しかけたら「忙しいの、それじゃ」。一緒に帰ろ、と優等生を誘っても「あなたのことあまり知らないから」。ナンパして断られた男の気持ちがちょっと分かるような気がする……。いいじゃん、いいじゃん、減るもんじゃあるまいし~! 男を前にして可愛いコぶっても、世の中ダメさ。よお~し。オネーサンは攻めたる。口説いたる、押し倒したる~!

もともと男っぽい気質が災いして、ゲーム中は見事なナンパ師に変身するワタシ。どのオンナがええかなあ、ウム、お堅そうな優等生は趣味・読書、チチ86㎝!? よっしゃあ! 恥も外聞もなく、甘いセリフをチョイスして口説きまくるもんね。

おおっ、その成果か優等生が「一緒に帰ろ」と擦り寄ってきた。ウッシャッシャ。何だい、イヤよイヤよも好きのうちってヤツか、ウリウリ。う、ヤバイ。ワタシ、完全にオンナを忘れてる……。

苦労の甲斐あって男ブリが上がったか、途端にわらわらと寄ってくるオンナたち。ロリがお弁当作ってくる、両親の留守に幼なじみが家までメシ作りにくる。水着姿のアイドルを褒めると「もう、からかわないでよ、エッチ!」なんて、モロ思わせ振りな態度だし。こうなりゃ、アレをこれして、ナニをそれして……もう、我が世の春、酒池肉林ーっっ。いや、まてよ。二兎追うものは一兎も得ずというじゃないの。ここは初志貫徹、優等生をプッシュ、プッシュ。

何度も一緒に帰り、貢ぎ物して、最終日曜日にデートに誘う。それでも「……どうしようかしら」って、まだもったいつけるか、このアマっ、

ゲーム内容

突然、転校することになった主人公(プレイヤー)が、残された1か月の間に、お目当ての女のコと親密になり、最終日に告白を成功させることを目指す。そのためには、女のコと一緒に帰る機会を作り、プレゼント攻撃や会話で盛り上げ、デートまでこぎつけるのが鍵。登場する女のコは全部で9人

体験者 石島律子

20代前半までは多情だったが、それ以降はすっかり枯れた状態。いつも待つ身の女であるため、こういうゲームは不得意かも

LOVE♥LOVE♥LOVE♥LOVE♥

男の桃
恋愛

ゲームの中で的確な会話(行動)をしながら、オンナを惚れさせちゃおう、という恋愛のシミュレーションゲームが大人気なのである。男どもはすっかりハマってるご様子。でもねえ、オンナを口説く手法って正しく再現されてるの？　随分、アッチの世界のオーラを放っているようにも思えるんだけど……そこんとこ究明すべく、女性ライターが立ち上がった！

もといベイビイ。これが現実世界でも必要な手間かと思うと……男って大変な生き物なんすねえ。

デートさえこなせば向こうから「おはよう。素敵な朝ね」とか言ってくる。目付きも声もトロンとしちゃってぇ。ワシの魅力にノックアウトか？　ええか、ええのんかあ？

ついにお堅いイメージの彼女が目を潤ませて「いつのまにかあなたを好きになっていたの」と胸に飛び込んできた。オオ、そこだ、行け、ぶぢゅぅ～っといってしまえ！　あー、なんだそのまま終わっちまったよ。なんか、キレイすぎる終わり方で物足りんね。これが他のお姉ちゃんだったら、もっときわどいシーンあるんかいな。よっしゃ、次はチチ81cmのおねえちゃん狙ってって……。メッチャヤはまってないか、ワタシ？

思わせぶりで気をもたすセリフ集

●「私と帰ると、楽しい？」
てなこと言われて、つまらんと答える男なぞいるか！

●「私と、その…… な、なんでもないです！」
最後まで言えよっ。このあざとさ、あーっ、イラつく！

●「この夕日、あなたに見せたかったんだ」
“あなたにだけ特別に”攻撃ですか？　……ハイハイ

●「あなたと話してたら気分がよくなった、なあんて」
持ち上げといて茶化しつつごまかすか。うーむ高等テク

交換日記モノ

手紙となって飛びかうたわいもない世間話。電話で話せば2分ですむじゃん……

だいたい交換日記である。こんなもんで、男女の仲をチョメチョメしたいと思う男の心理はどんなもんか？　オタクのメッカ、秋葉原Mサンオーで、店員さん（小太り・眼鏡・やや薄毛・でも素敵な推定年齢35歳）にオススメを聞くと「私もハマりました、ンフ〜ッ」と鼻息荒く喜々と薦めてくれたのが『ときメモ』。『トゥルーラブ』も評判いいなぁ、フ〜ン。転校する女のコを口説くの。面白いですよぉ、バフッ」。転校する彼女を口説いてもねぇ。オススメを無視して「交換日記は？」と打診すると「あー、あれはもっぱらダメって評判ですよ、ハアーッ」。ゲッ、ときメモはンフ〜ッ♡で、交換日記はハァーッですかあ。でも、強引に買っちゃうもんねぇ。

さて、どんなもんかやってみるか。いまどき交換日記がどんなきっかけで始まるのか興味あったけど、「僕は一大決心をした。そう××さんと、交換日記をすることを」って、本人の一大決心で始まっちゃうんだもん、世話ないなぁ。相手のオンナも、「えっ、私と交換日記を？　キミって相変わらず純情なんだね。うん、いいよ、やってみよ！」ってさぁ、あっさりしてるんだ、これが。

栄えある第1回目の女の日記。「キミと交換日記だなんて、運命的なものを感じるね。でも、交換日記ってところがキミらしいね。男をキミと呼ぶのもなんだが、〝運命的〟な交換日記ってどんな内容なんだ？

10月7日・女「この前街でスカウトされちゃった。でも断ったの」

10月8日・男「そういうのって怪しいのが多いしね」

10月9日・女「そうなんだ、だから断ったの。ところで、今度の球技大会の野球、私とアンミツをかけて勝負しない？」

10月14日・男「早くアンミツが食べたい」

10月16日・女「残念でした！　今日はごちそうさま。今度また勝負しましょ」

10月17日・男「ホントにおいしそうに食べてたもんね」

10月20日・女「私って甘いものに目がないのよ。他にもおしるこも好きなんだ」って、おいおい1日単位で一言ずつ会話するかァ？　電話なら2分ですむっての。いったい、どこが運命の交換日記なんだよ。

その後も、延々テストだの、球技大会だのオンナのほうから色仕掛けしてくるわけですわ、交換日記で。男は振り回されっぱなし、なす術もなし。

まあ、交換日記でオンナをどうこうしようなんて、手も足もでないこの身悶え状態が、マゾな男子諸君にゃたまらん快感なのかもね。

体験者　前田真紀

現在彼氏あり、でも27年間生きてきて、交換日記の経験はナシ。物書きのハシクレとしても、手紙の内容に興味あり

ゲーム内容

高校２年の秋、85日間を通して、交換日記をしながら愛を深めていく、交換日記ＳＬＧ。交換日記の相手は、オープニングの心理テストで３人の女のコの中から決定。運動、勉強、体力などのパラメーターを上げながら、ハッピーエンドを目指す。キャッチフレーズは『どきどき交換日記』

いまどきの交換日記、男女のやりとり

●23日・女　天気のいい日は気持ちいいわね

日記で書くことか？　書いてるうちに天気変わるやん！

●24日・男　本当に天気のいい日は気持ちいい

そのくらい、直接言えよ……

●25日・女　まあ、○○君もお天気が好きなの？

キミら、天気の話だけで一生を終えるつもりかいっ

●28日・男　じゃあ、デートのときは晴れがいいね

つきあいきれんわ！　はぁ〜っ、さいならーっ！

恋愛SLG売り場を定点観測す！

大人には相当にこっ恥ずかしい恋愛ＳＬＧだけど、一体、どんな人が買ってるんだろ。

答えを求めて都内のゲーム専門店を回遊。それぞれに専門コーナーが設けられてるほどの盛況ぶりだ。そこだけパステルカラーのラメラメ状態っスよ。

おっと、大学生風カップルがピンク色のパッケージを手に！

普通のコが遊ぶんじゃん、と思いきや、笑ってる。「〝君に出会って恋に冒険する〟だってよ、だあっはっはあ」と爆笑してジャレあうバカップル。ジャレすぎて、しまいにゃオンナがソフトの角で男の頭を殴ってる。キミたち、それ商品だぞ……。

お、メインユーザーとおぼしき、おたく風男が、売り場を睨んでる。ソフトを手に取るでもなく、ひたすら睨んでるなあ。あ、いきなり走って逃げた。なんだ、ありゃ。

結婚モノ

「お前をこの胸にかき抱きたい!!」って……なんて情熱的なプロポーズなの(涙)

体験者 木下洋美

幸せな結婚生活を送るライター。だがロマンティックなシチュエーションが苦手で、結婚式もヤだと言ったカワイげのない女

ファンタジックなオープニングでのっけからヤな予感。しかし、ゲームの中で結婚してもムナしいもんがないか？　とりあえずやってみよう。

まずは5人の花嫁候補のうちの1人との出逢いから始まる。きっかけは図書館でぶつかったり、彼女の車が故障してるところに通りかかったりと、結構強引だ。

ワタシがハマったのはまみちゃん。甘えん坊でわがままだ。デートの時間に遅れてきたあげく、「他の約束があるからすぐ帰る」と言う。「怒ってるよね」と聞かれて、「当たり前だ」って怒鳴りたい気分になるが、ゲーム上では「怒ってないよ」と言わなきゃいけないのが辛いところ。「よかったぁ、まみ怒る人嫌いなの」と笑って、頬にキスをしてくれ〝僕〟は感動という展開……。納得いかないワタシ。男だったら「まみちゃん可愛い」って思うんだろうか？

待ち合わせ場所で「ダーリンお待たせ～」と抱きついたあげく、「ダーリンに会えて嬉しかったんだもん」ってことも。こんなカップル、街で見かけたらパンチだぞ！

これは男が遊んでも恥ずかしいだろうと思っていたら、うちのダンナがこっそりやってるよぉ～。「何やってんの？」って声かけたら「うるさい、今、聖美と結婚できるかどうかの瀬戸際なんだ」と夢中の様子。ワタシはジャマなわけね。

その聖美がプロポーズで言ってほしい言葉があるという。「ちょっと前に好きな人とケンカして、夜の海を見ながら泣いてたことがあったの。その時にね、その人が来てくれて、私を抱きしめながら叫んでくれた言葉があるの、もう一度あの言葉が聞けたらなあ」

それを聞いて「何だっけ？　覚えてないよぉ～」と叫ぶダンナ。おいおい、こいつ真剣に考えてるよぉ～。

ちなみに、そのプロポーズの言葉は「……聖美、愛してる。もう放さないよ、結婚しよう」だった。場所は人気のない海。なぜか他のコへのプロポーズも人気のない海が舞台だ。静かな波の音が必要なのかなあ？

ちなみにワタシはファミレスで言われた……、いいのよ、どこでも！

他には「この場所も2度目だけど、麗子とのこと自分一人の思い出にしたくないんだ。二人の一生の思い出にしたいから、僕と結婚してほしい」なんてのもあり。でも、極めつきはまみへのプロポーズ。白のタキシード着てバラの花束を抱えて……、「お前をこの胸にかき抱けるなら、僕はこの命をバラの花束にしてキミに贈ろう……ああ、愛しのまみよ、俺と結婚して欲しい」

うう～、鳥肌モノ。ワタシ、ハートがシビれて動けない～！

アオくて赤面のセリフ集

●美夏さん、僕と風にならないか

ドライブに誘うときの台詞。今時言うヤツいないでしょ

●ずーっと旦那さんに甘えていたいんだもん

こんなこと言ってて許されるのは、結婚前だけだって

●大丈夫、麗子の美しさは一生消えない

「一瞬輝くだけの花火は女性に似てる」と言われて。若いからこそ！

●俺はこの命をバラの花束にしてキミに贈ろう

こんなプロポーズ聞いたら、笑ってしまってオワリになりそう

ゲーム内容

サラリーマンである主人公が、5人の花嫁候補たちと出会い、会社とプライベートを両立させて、恋愛を進めていく。交際期間は最大20か月。習い事でパラメーターを上げ、残業をこなして出世も狙う。見事プロポーズを受けてもらえば、結婚式からハネムーンまで、夢のシーンが待っている！

おっ、買ってるな、若い衆。それは藤崎詩織さんのフォトグラフ集っすね。しかも2枚同じもの。なんで？　やっぱり、一枚はパッケージを破らずに大切にコレクションしておくってヤツですかね？　欲しかったモノを買うのに、嬉しそうな表情、しないんですねえ……。

2時間ほど観察しただけだが、結構売れてる。学生風が多いけど、なぜか皆、超無表情でソフトを手に取っていく。うーん、店員のにいさんに話を聞いてみよう。

「恋愛モノですか。コレがスゴイ人気なんですよねえ。みてのとおりコーナーがデカいでしょ。買っていく年代は高校生以上で、大学生や若い社会人が中心ですかねえ。ハッキリいってスゴいディープな人たちが買っていきますよ。ひと目見て、あ、美少女コーナーに行くなって、わかりますもん」（新宿のカメラ店）。

ウーン……。恋愛SLGって、一部の男たちには、スゴイ癒しになってるのかもしれないなあ。

複数入り乱れ恋愛モノ

気合入れて遊んだらゲームは超ハッピーエンド。独り身のオンナに、コリャつらい……

体験者　安本久美子
自慢じゃないが現在彼氏ナシ、の独り身ライター。現実主義がモットーなので、甘い恋愛系は苦手

なんかなあ。男日照りのワタシに恋愛ゲーム？　男女7人入り乱れのキャンパスライフ？　毎日徹夜で原稿書いて、青春も遥か彼方のワタシに、楽しい学生生活を覗き見ろ、と。

ラブラブな絵柄のパッケージに早くもヤラれるワタシ。登場する主役格のオンナ3人がスゴイんだ。思わせブリブリの幼なじみのオンナがいてさ(ツバペッ)、あと、上場企業の社長令嬢でしょ(イヤイヤ)。本命中の本命がルックスお嬢で温厚な性格で、でもって自己主張がないオンナなのよ～(キ～ッ)。まさに男の理想、この絶妙のバランス、見事だわさ。

この3人と主人公含めた男4人が、合コンで運命的に出会うワケさ。あ、そうさ、うらやましいさ、どっこいさ。普通、合コンなんてブーとゲーの睨みあいなのにねぇ(体験談)。デートの場所がまた素晴らしいよ。海に夜景にカクテルバーだよ。

「あ～ん、水着姿、ちょっと恥ずかしい」(女)、「よく似合ってるよ」(男)。いまどき羽賀研二だって照れるぞ。

下着ドロが出たってオンナが言えば、男が毎晩部屋の巡回までしてくれんのよっ。しかも、4晩徹夜させて犯人押さえた男に「ありがとう」の一言で終わりよ。ワタシだったら感激のあまり、部屋に引きずり込んで、お茶の20杯もブチかますわよ。

あんまり悔しいから、男の友達にこのゲームの不満をぶちまけよう。全然、現実的じゃないヨねえ？

「そーか？　相手が美人だったら男はそのくらいの努力は喜々としてするぞ」(30歳・代理店)だって。

つまり、ナニ？　アタシがオンナとしてのシアワセ知らないから違和感感じるってワケ？　世の中にはゲームの中みたいにイイ思いしてるオンナがワンサカいるってわけぇ？

アタシャ、燃えたね。最後に破局を迎えるべく、燃えに燃えたさ。そしたらアンタ、最後に結婚しちゃったのよ～っ。ああ、もうだめ。世の男どもは喜々として楽しんで、貴重な時間使ってるワケぇ？　そのパワーでなんでワタシに一声掛けてくれないのよお！

男をソノ気にさせるセリフ集

●お願い、今日は側にいてくれない？
誘ってるなぁ。男ならガッツポーズする瞬間だねぇ

●よかったら、私の部屋にこない？
おー、マイガーッ！　お部屋で何するの？　釣り？

●ちょうど暇だったのー
ハイハイ、暇ね。ワタシもイイ男相手だといつも暇ね

●気になるのよね……あんたってさ……
どこが気になるの？　後頭部？　ひざ小僧？

ゲーム内容

合コンで知り合った男女7人が、大学生活の半年間を通じて、それぞれの未来を決めていく恋愛SLG。自分の部屋で自己パラメーターを上げるほか、マップ上を移動して、会話を重ねていく。夜の繁華街など、大人向けの世界もフォローする。マルチストーリー、マルチエンディングの本格派

恋愛SLG大好き男の意見やいかに!?

オンナが男の世界を批判してばかりもナンなので、恋愛SLGにハマってる男たちの言い分も聞いてみましょう。で、どこがいいの、アンタたち？

「なんでって……女のコが可愛いじゃん」(19歳・専門学校生)。でもさあ、どんなに頑張ってもTVの中から出てきてくれないよ？「アイドルだってTVの中から出てこないじゃないか」。

ふ～む。なるほどね。どうせ見るだけならアイドルもゲームも同じってわけか。

「いや、きっとね、現実にゲームの中にいるような性格のコはいるんだよ。でもそのコのルックスが可愛いとは限らないでしょ」(18歳・プログラマー)。そんなこと言ってるまに彼女つくれよ、キミ自身の男を磨けよ、まったく。

「アニメを見る感覚と変わらないと思うよ。今の大人ってさあ、子供向けの内容、と割り切ってアニメも楽しんでるでしょ。恋愛SLGだって同じ。めちゃクサーイ内容だけど、ゲームじゃん、と割り切るから楽しめるんだよ。まあ、たしかにイメージはどんくさいけどさ」(21歳・大学生)

やっぱり普通の男のコも遊んでるんだねえ。あの『ときめきメモリアル』の発売日には行列ができたって話だし、やばいオタクくんだけじゃ、それだけの人数は集まらないか。

イラスト／友沢ミミヨ

それはそうとこの2人、何で立ったままプレイしているの？　SF格闘(ギャグ)マンガ、本誌初登場！

ズシャア
テメーがキングか!?
次はオレ様が相手だ!
キング将軍
フォオオオ
ケガしますよ……
ケッ!いってくれるじゃねーか!
オレをダレだと思ってんだ
こう見えてもオレはなぁ元プロレスラーだったんだぜ!
しかも暫定チャンピオンだぞ!

…………たいしたことありませんね
私は元ゲームおたくですから…………
な、なに!
元ゲームおたくだと!?
ゲームが世を制する時代……
ゲ、ゲームおたくといったらゲームを知りつくしている人!
ア、アニキこりゃ相手が悪すぎますぜ――
前々から思ってたんですけどTVゲームやるのに元プロレスラーの肩書きは無意味だと思いますが………
うるさい!それをいうな
まさにいい時代になったものよ――

お、おみそれいたしましたぁ～
さすがキング！
戦わずして勝負に勝つとは……
もはや――この世に私より強い男はおらぬのか――
み、水を……
水～～～
！
ズシャアッ

行き倒れだ！
よし焼いて食おう！
いや待て
うなじに七つのキズが!?
間違いない……数々のゲーム大会を勝ち抜いてきた男にして必殺鈴木流戦法の継承者……その名も
鈴木良夫さんだ！
すごくふつうの名前だな
その男をこちらに引き渡してもらおうか
キ、キング
我が吉田流と鈴木流は表裏一体……
いんねんの宿命に今、終止符をうつ……

これで勝負だ
ドラゴンクエスト9
見ろ！鈴木は世界ゲームめぐりの旅をしているためにかなり衰弱している……
長期戦に持ち込めば勝利は見えたようなもの――
お言葉ですがキング様……RPGはいささか時間がかかると……
そこが狙い目よ！
さすがキング様策士というかきたないというか……
いざ！コントローラーを持てい！
み、みず～～～
勝負開始から200時間経過
ぐ～～
ぐ～～
まだ終わっていない

ね、ねむ……
キング様……少し眠られたほうが……
それにしても鈴木はいっこうにおとろえる気配がない——
なぜだ!?
ふふ……おろかな……
ろ、老師様
吉田流の神髄が瞬発力であるのに対し鈴木流の神髄は持久力——
なにをかくそう鈴木は元雑誌編集者
そうか! だから徹夜に強いのか!
あれ?
が、画面が消えたぞ!
すいません……発電機のガソリンが切れました……

野中英次氏の作品が読めるのは「ミスターマガジン」と本誌だけです(……よね?)

PlayStation™
♪おとなの
プレイステーションのうた♪
universal interactive studios
NAUGHTY DOG
RG Style © Rodney A Greenblat/Interlink © 1996 Sony Computer Entertainment Inc. Crash Bandicoot ©&TM UIS. Dev. by NDI.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

みんなのGOLF
スポーツ
標準価格4,800円（税抜）
7月17日発売
ゴルフの快感をギューとつめこんだ、
ゴルフゲームの最高傑作。
ナイスショット時の「ピシューン」という音が、
何ともいえませぬ。
大人でも小学生でも楽しめるようになっているのだから、
みんなでやらなきゃダメだぞ。
TOTAL NBA '97
スポーツシミュレーション
マルチタップ対応・最大8人までプレイ可能
標準価格4,800円（税抜）
6月27日発売
大人気のバスケシミュレーション、
TOTAL NBAの最新版が登場だ。前作と比べて、
動きや迫力が格段にパワーアップしているぞ。
マルチタップを使えば最大8人までプレイOKだ。
女房がヘタクソでも馬鹿にしないで、
みんなでやらなきゃ後がこわいぞ。
ひとりでやるのも ほどほどに 「家庭不和（かていふわ）になっちゃうよ！」 ラララ プレイステーション

PlayStation
家庭崩壊の巻
女房の視線に気をつけよう
RGStyle © Rodney A. Greenblat/Interlink ©1996,1997 Sony Computer Entertainment Inc. 本製品に使用されている"NBA"及び各"NBAチーム"の表示はNBA Properties,Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権により保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties,Inc.の書面による事前の同意なしには認められておりません。©1997 NBA Properties,Inc.All rights reserved. © 1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited)

がんばれ森川君2号

AI育成ゲーム
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中

TVの中で、ペットが育つ。本邦初、AI育成ゲーム登場。最初のうちはうんこが食べ物かどうかもわからないPiT（Pet in TVの略）にイライラするのだが、これがだんだんかわいくなってくる・・・。ただいま大人気。これをやらなきゃ、若者とは言えないらしい。

BABY UNIVERSE

3Dカレイドスコープ
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中

3D万華鏡。自分の感性に合わせて、TVをポップアートにしよう。お気に入りの音楽CDにかけかえると、音楽に合わせてアートが形を変えていく。とにかく、藤井フミヤのプロデュースなのだから、これをやらなきゃ、やっぱり若者とはいえないらしい。

ときどき 太陽に あたりましょう 「成人病になっちゃうよ!」 ラララ プレイステーション

RGStyle™ © Rodney A. Greenblat/Interlink Crash Bandicoot ©&TM UIS. Dev. by NDI. ©1996,1997 Sony Computer Entertainment Inc. © KOKOMAI AKAIKUTU CLUB 1996 © 1993,1994,1995,1996,1997 Virtual Music Entertainment, Inc. All rights reserved. Virtual Music logo, Virtual Music Entertainment, Quest For Fame and VPick are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc. © 1997 Fumiya Fujii

アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム

データバトル 標準価格4,800円（税抜） 7月31日発売

アークⅡのセーブデータを使って遊ぶ
モンスター同士の対戦ゲーム。
最強のモンスターを入手したらそれを
アークⅡのゲーム中に持ち込むこともできる。
モンスターをコレクションして
楽しむこともできるが、ハマりすぎるなよ。

プレイステーション・ザ・ベスト
ポポロクロイス物語
RPG
標準価格2,800円（税抜）
6月27日発売

前回のＧＡＭＥ　ＳＰＡ！の「大人のポポロクロイス物語」でパロディの元になったゲームは実はこれ、「ポポロクロイス物語」なのだ。そんなことわかるよな。すまん。この名作がなんと、２８００円だ。ナルシアちゃんに、ハマりすぎるなよ。

会社(かいしゃ)はきちんと　行(い)きましょう　「リストラされちゃうよ!」　ラララ プレイステーション

PlayStation
攻殻機動隊 —GHOST IN THE SHELL—
3Dアクションシューティング 標準価格5,800円（税抜） 7月17日発売
ご存じ士郎正宗の名作コミック「攻殻機動隊」が、３Ｄアクションシューティングとして遂にゲーム化。ジャパニメーション、ゲーム、テクノサウンドが融合したジャパニーズカルチャーの最先端なのだ。サブカルチャー系の人はもちろん一般ピープルだって楽しめるゲームに仕上がったぞ。ハマりすぎるなよ。
早く安く
美味しい！
豊富なメニューで
おえらび下さい。
天丼
とろゝ丼
カレーライス
海老天そば
カレーそば
穴子天そば
あじ天そば
いわし天そば
おきあみ天そば
いか天そば
リストラの巻
ゲームの徹夜に気をつけよう
RGStyle © Rodney A. Greenblat/Interlink ©1996,1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI © SHIROW MASAMUNE / KODANSHA LTD. ©1997 Sony Computer Entertainment Inc. / KODANSHA LTD.

PlayStation™
♪おとなの
プレイステーションのうた♪
おわり.
universal interactive studios
NAUGHTY DOG
RGStyle © Rodney A. Greenblat/Interlink ©1996 Sony Computer Entertainment Inc. Crash Bandicoot ©&TM UIS. Dev. by NDI.
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
" "マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

「パラッパ」の話題は、キャバクラ嬢も大好き! 遅れてるゾ、小金井!

人物紹介

小金井武史
経理課勤務。大のキャバクラ好きだが、会社にバレることを恐れている。27歳。

沙理奈ちゃん
小金井がホレているキャバクラ嬢。わがままだけどカワイイので許してしまう。

翌日から会社が終わると
ダッシュで家に帰って
「パラッパ」をやるのだった
CUP
メン
リズム感を養おうと
会社の先輩にダンスを
習ったりもしたが
パラッパはヒップホップ
なので役に立たないので
あつた
SATURDAY NIGHT
SALARIED MAN
そして
徹夜続きで
ヘロヘロになり
ながらもついに——
GUTS
POSE!
隠れステージに
行けたよー!!
マスターコースで
ステージ6まで
クリアした
小金井武史は
攻略法を沙理奈に
数えるため
ダッシュで
キャバクラに向かうのだ
沙理奈ちゃん
「隠れステージ」
まで行けたよー!
DASH!
キャバクラ
ミート・ガールズ

誰か、キャバクラ恋愛シミュレーションゲームを開発してくれ〜!! 小金井クンも協力するぞ

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1996 Sony Computer Entertainment Inc. RG Style™ © Rodney A. Greenblat/Interlink

女がゲームにハマる時

ゲット三部作の著者が贈る「女と男とゲームの関係」

文／酒井冬雪

この世には、女のコが決して手を出してはいけないモノが三つあります。ひとつは悪い男。ひとつはクスリ。そして、もうひとつは、ファミコンです。

ナゼなら、この三つはすべて、一度ハマると絶対やめられない、恐ろしくも楽しい魅惑的悪魔的な品だから。とまあ、私は常日頃から、このように考えております。

さて、私はその昔、キッチリ9to5で退社できるOLをしてました。夜ってさ、5時からはじまると、すごく長いのよね。

てなワケで、ヒマを持て余していた私は、一時期、毎日のようにゲーセンに通っていたコトがありました。

ある日、いつものようにフラフラと、いきつけのゲーセンに足を運んだときのコトです。

ふと、何気なく店の奥をのぞくと、競馬ゲームの前に、コインをいっぱい積み上げた女がひとり、ポツンと座っていました。

あれェ、どこかで見たコトある女だなァと思い、近づいてみると、それはなんと我が妹ではありませんか。私はトッサに、くるりとキビスを返し、店を後にしました。

ヒトのフリ見て我がフリ……。

Illustration/IKUYO KAMATA

競馬ゲームの前で、山と積まれたコインをじゃらつかせ、ひとりたたずむ妹の姿を見たその日、私のゲーセン通いは終わりました。

若い娘が、夜な夜な、姉妹そろって別々にゲーセンに通っていただなんて、とても恥ずかしく、情けない。それこそ「つきあってくれる男もいないのか？」って感じです。

やっぱり、女のコは、ファミコンにハマる時間があったら、殿方にモテるよう、髪の毛にカーラーを巻いたり、爪のお手入れをしたり。そんな時間を過ごすほうが「実がある」ような気がしてしまう。そんな生き物です。

考えてみると、女のコって、生き方自体が「RPG」なのかもしれません。

だって、男次第で、自分の身分がコロッと変わっちゃうんですよ。総理と結婚すればファーストレディ。プーな彼とつきあうと「なんで、あんな男？」とバカにされる。

それならファミコンのRPGにハマるより、ナマミの男にハマっていたい。何だ、結局、男にハマる仕組みじゃない。それなら、枯れてる私は、この仕事にかこつけて始めてしまった「パラッパラッパー」に、このままハマっちゃおうっと。

さかいふゆき●'69年東京都生まれ。『バカ・ゲット』（イーハトーヴ出版）で鮮烈デビュー。続く『コマダムのススメ』『恋のタネ』も大ヒット。7月には『娘の一生』（東急エージェンシー）が発売！

ゲーム業界 男性中心の世界に生きる女性たちのヤリガイとは オンナのお仕事

取材・文／木下洋美　前田真紀　漆原直行　寺田 薫　撮影／野間憲治　藤吉隆雄　北谷幸一　柳生義治　イラスト／パルコ木下

このところ、雑誌やテレビなどのメディアでゲームクリエイターを目にする機会が多くなってきた。ゲームがエンターテインメントとして確実な地位を築いた今、映画や音楽と同様、作った人間に注目が集まるのは至極、当然の流れである。でも……、何を見ても男ばっかりじゃん！

そういえば、ゲーム業界の女性の仕事っていまいち不透明だ。躍進を続ける業界だけに、その中で働きたいと考える女性は多いハズ。今後はますます増えていくに違いない。なのに我々シロウトは、どうしても男性主体の業界であるといったイメージをぬぐいきれない。それは今まで、どんな女性がいかなる部署で何の仕事をしてるのかが表面に出なかったからだろう。

このままじゃいけない！　そう考えたＳＰＡ！は、実際にゲーム業界で働く女性に会い、入社の動機や具体的な業務内容、仕事のヤリガイ、将来の夢など、インタビューを試みた。するとそこには、ＳＰＡ！の想像以上に仕事に情熱を傾け、アグレッシブに生きる女性たちの姿があったのだ。

例えば、女性プログラマーが暗いと思い込んでいるアナタ、女性グラフィックデザイナーがオタクだとのたまうキミ、この特集を読んで間違いを訂正しましょう。そしてゲーム業界志望の女性たち、先輩の仕事ぶりを参考に、進むべき道を見つけてくれたら幸いです。

荒木裕子さん

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
制作部
サウンドグループ

あらきゆうこ●音大のリトミック科で、即興演奏や幼児教育を学ぶ。在学中にコンピュータでの作曲を独学で始め、卒業後は某ゲームメーカーに入社。スーファミを中心としたサウンド制作に携わった後、ＳＣＥに移籍

仕事を通していろんなことを知り、多くの人と出会えるのが楽しい

ＳＣＥの全てのゲームソフトは、荒木さんの所属するサウンドグループを通って世に出る。

「ソフトによって関わり方は違ってきますが、多いのはゲーム中のＳＥの制作。他には、作曲家に依頼する場合の発注や、プレイステーション用のデータに直す作業、この場面にはこんな曲をと決めるサウンドディレクションなどをやります」

作曲の能力はもちろん、管理能力も要求される仕事だ。音楽への興味先行でゲーム業界に入った彼女には、ギャップも大きかったのでは？

「以前はいい曲を作れば良しと思ってましたが、やはり、もっと勉強しておくことがあったなあと。プログラミングの知識もなかったですし。自分は他人より何が秀でてるのかと悩んだ時期もありましたが、今は与えられた仕事の中で、私ができることを最大限に出していければと思ってます。管理も制作も両方コンスタントにやらなければいけませんから、バランスは難しいですけど。でもいろんなことを知ることができますし、いろんな人と会えますから楽しいポジションですよ」

仕事を通して、技術はもちろん、精神的にも成長した様子がうかがえる。彼女は部署内の紅一点。濃〜い男性に囲まれ、絵に描いたような掃きだめにツル状態（男性陣、失礼！）で働いている。

「日常会話に下ネタがガンガン入ってきますから、最初はリアクションに困りました（笑い）」

今じゃそれも慣れっこになったとか。そっち方面の精神面も強くなっちゃったんですねぇ。

私なりのわかりやすい言葉で、ゲームを知らない人にも面白さを伝えたい

芥川貴子さん

株式会社カプコン
開発本部業務部
パブリシティチーム

あくたがわたかこ●大学卒業後、カプコンに入社。以後、宣伝企画部に所属し、４年目を数える。音楽や映画などに興味があり、ゲームはそれらを融合したエンタテインメントとして面白いと思ったのが、就職の志望動機だそうだ

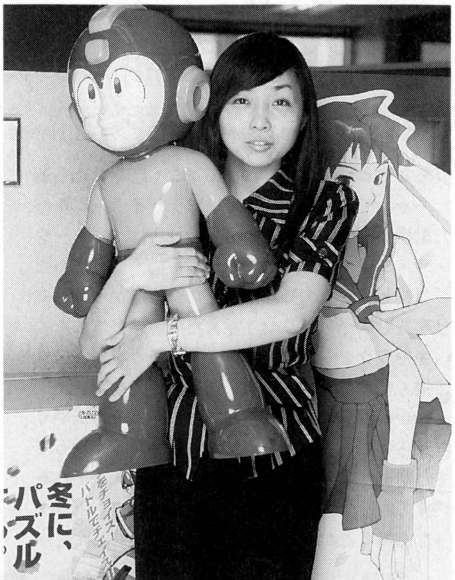
ゲームソフトの広報活動で出版社を回ることが、芥川さんの主な仕事。彼女が働くうえで大切にしているのは、所属するパブリシティチーム全体のモットーでもある“正直にいこうよ”だとか。

「開発がクオリティの高いソフトを仕上げてくれるので、その良さをキチンと伝えればいいんです。私が気をつけるのは、わかりやすい言葉で伝えること。特に最近はゲーム専門誌だけでなく一般誌にもゲームのコーナーがありますから、どんどんアピールしていかないと。ゲームをあまり知らない人にも面白さを理解してもらうために、いかにわかりやすく説明できるか、それが私の課題です」

担当するソフトを自分でプレイしてみることも重要な仕事。時間がかかって、かなりハードそうだが、「仕事がつまらなければ煮詰まっちゃうでしょうけど、楽しいですからね。体力的な辛さが補えてるのでしょう。それに、私って丈夫なんです。周りからは“たくましい”とか“風邪もひかない”とか言われてますよ」と笑う。なんともポジティブな頭の切り替え。担当ソフトが格闘ゲーム中心なのは、たくましいキャラクターのせいだったりして。いや、内面ですよ、あくまでも。

「ずっと宣伝だったので、他のことにも挑戦してみたいです。特に、商品企画に興味があります」

今の仕事にも満足しつつ、新たなるフィールドにも目を向けている。実に前向きな女性である。



開発中のゲームについて意見を言える場にいるので、自分の言葉に責任を感じる

雑誌のパブリシティを担当する五味さんは、就職するまでゲームをほとんどやらなかったそうだ。

「でも遊びに関する仕事って、なんとなく面白そうだなと思って、ナムコを受けたんです」

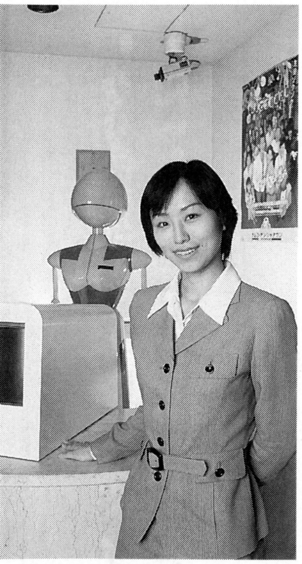
人気のゲームメーカーに、なんの気負いもなく入社。1年目は統括室に配属され、事務の仕事を担当。2年目に販売促進課へと異動した。

「自分としては外回りをしたり、ゲーム誌の編集部の人にページ数を交渉することは、それほど苦ではありません。それよりも、動くゲーム画面を公開しないうちに、そのゲームについて文章で説明することのほうがプレッシャーになりますね。担当ソフトを自分でもやる必要があるんですが、ゲームの経験が少ないから操作を覚えるだけで時間がかかっちゃって（笑い）」

と、明るい五味さんだが、実は販促となって早早、担当を予定していたソフトが2本立て続けに発売中止に。業界ではよくあることだ。でも、さすがに2本連続はショックだよなあ。その後、『ナムコミュージアムVOL.2』を途中から担当、テニスゲーム『スマッシュコート』で、やっと一から任されるようになったという。

「ウチは、どの部署からでも企画が出せるんです。一度、猿岩石みたいな旅行シミュレーションゲームの企画を出したんですが、ダメでした（笑い）。私は開発中のゲームについて積極的に意見を言える場にいるので、自分のひと言に責任を感じます」

仕事の責任感は、人を成長させるんでしょうな。

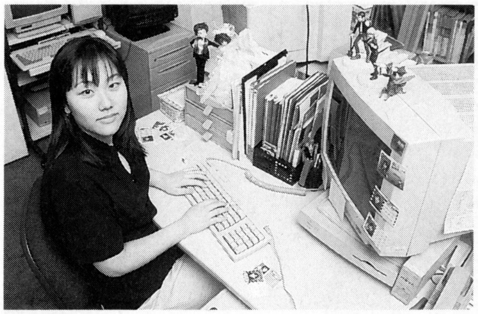


五味たかねさん

株式会社ナムコ
コンシューマー販売部
販売促進課

ごみたかね●大学卒業後、ナムコに入社。統括室での事務職を経て、販売促進課へ。勤続4年目。『ナムコミュージアム』シリーズに入っているような、わかりやすくて面白いゲームが好きだとか

自分の中の世界観をゲームというフィールドで表現したい



杉山紀子さん

ヒューマン株式会社

すぎやまのりこ●短大の国文科を卒業後、ヒューマンに入社。アーケードゲームの企画開発部署に配属される。写真入りメッセージカードを作る『カオナフレンド』のフレーム考案、恋愛シミュレーション『ワクわくブライダルＣＬＵＢ』の企画などを担当

短大では国文科を専攻し、文学少女だったという杉山さん。進路も出版界を希望していたそうだけど、なんでまたゲーム業界に？

「とにかく自分の中の世界観を仕事で表現したくって。学生時代、出版社でバイトしてたんですが、そのとき、記事をまとめる仕事は私が表現したいフィールドとは違う気がしてきたんです。もっとトータルに自分の世界観を出せるものはないかと考え、ゲームにいきついたと。もともとストーリー性の強いRPGが好きで、『MOTHER』にハマってましたから、そういう舞台で表現したいなと思ったんです」

ところが杉山さんが入社した当初、部署全体15人中に女性は彼女だけ。当然のように、占いなど女のコ向けのゲームを担当させられた。

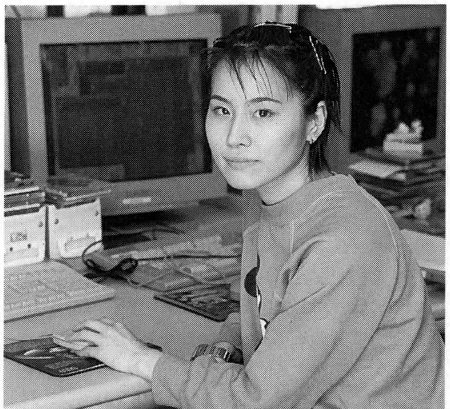
「それがイヤだった時期はありました。女性だから女のコ向け、ではなく女性という部分を含めた、私の世界を出したいと思ってましたから」

女性であることは武器になる。でも彼女は、「女性の感性だけでゴリ押しせず、キチンとした裏付けのもとに男性を納得させなければ」と考えた。で、独自にアンケート調査をしたり、喫茶店の会話に聞き耳立てたりして、説得力となるデータを集めたという。その甲斐あってか、現在、彼女が一から企画したゲームが制作進行中だとか。男社会のゲーム業界でも目標をもってアグレッシブに行動すれば、女性にもチャンスがある。杉山さんは身をもってそれを証明した。

梶浦暁子さん

元気株式会社デザイン開発部

かじうらあきこ●美大でデザインを専攻していたが、どうせ就職難だからと在学中の就職活動をあきらめる。卒業して数か月後、求人誌で偶然目にした元気の中途採用試験に応募し、見事合格。「気が付いたら働いてました」



「もともと絵が好きで、なんとなく応募したら通っちゃって」と、グラフィックデザイナーになった動機を語る梶浦さん。最初の仕事は『キリーク・ザ・ブラッド２』のアイテムを描くことだった。

「コンピュータの知識なんてロクになかったんで、仕事をしながらムリヤリ覚えたって感じでした」

キャラクターから背景まですべてコンピュータで描く仕事なんて、地道な作業そうですなあ。

「細かい部分の修正って、マウスをカチカチやりながら１ドットずつ直すんですが、ずっとやってると暗～くなっていくんですよね。やっとそれを終えても、全体像を画面に出してみてまたガックリなんてことが多いから、ますます落ち込んじゃったり(笑い)。ひたすらその繰り返しなんですよ」

だから、私ってセンスないかもと行き詰まるのは毎度のこと。それでも辞められないのは、携わった作品が世に出回る喜びを知ってしまったから。

「あの感動は、ほかのことでは味わえませんね。思わず、エンディングテロップの自分の名前を友達に見せて自慢しちゃいましたよ」

自らをノンビリしたマイペース人間と評す彼女。まだ未熟者だけどと照れながら語ってくれた夢は、「ビジュアル面の統括を任せられるくらいエラくなり、自分でアートディレクションしたゲームを作ること」。マイペースだけど、言うときゃ言う。梶浦さんは、いつか大作を生み出すに違いない。

将来の夢は、自分でアートディレクションしたゲームを作ることです

やったことをキチンと評価してくれる会社だから充実度が高い

すずきやすこ●美大在学中は油絵を専攻。４年生時に建築のＣＧを見て興味を持ち、卒業後ＣＧの専門学校へ。その後、某ゲームメーカーに入社。一昨年にドリームファクトリーへ移籍
おおにしひろこ●美大在学中はＣＧを専攻。アニメのＣＧ制作を目指して某ゲームメーカーに入社するが、ゲームのグラフィック担当となる。やりがいを求めて、鈴木さん同様、一昨年に移籍

鈴木靖子さん（左） 大西ひろ子さん（右）
株式会社ドリームファクトリーデザイナー

鈴木さんと大西さんの仕事は、ゲームのグラフィックデザイン。２人とも背景担当だ。「若い会社（'95年11月設立）ですから、まだ２タイトルしかやってないんですよ」（大西さん）とは言うが、ナントそれは『TOBAL №.1』と『TOBAL 2』。言わずもがな、のビッグタイトルである。実は別のメーカー、しかも大手に４、５年間勤務し、腕を磨いてきた実力派のお２人。即戦力として活躍できるのも当然のこと。しかし、なんでまた大手メーカーから新設の会社に転職したのだろう。

「大きい会社だから、各方面からチェックがきて自由に制作できなかった。上層部の頭はコチコチで、納得いかない理由でダメ出しされたり。いつも矛盾を感じてました」（鈴木さん）

「ここでは担当する箇所はすべて自分で考え、自分なりに計画を立てて作業をします。ミスも自分の責任になりますが、やっただけ評価してもらえるから充実度が高いんです」（大西さん）

全面的に任されている分、デザインのアイデアを欠乏させない努力も怠れない。というか、むしろ、「ゲームをやってると、どうしても背景が気になります。格闘ゲームで闘ってるキャラが目に入らないくらい」（大西さん）、「外を歩いていても、常にキョロキョロしちゃうんですよ。石畳や階段を見て、アレ使えるかもって」（鈴木さん）と、貪欲でさえある。２人とも、ほとんど職業病です、ハイ。

ひがしのみき●音大では作曲科を専攻。在学中にコナミでゲームサウンド制作のアルバイトを経験するが、卒業後はフツーのＯＬに。２年後、どうしても音楽への思いを断ち切れず、コナミに中途採用で入社

東野美紀さん
株式会社コナミコンピュータエンタテイメント東京ＳＤ研究開発室

容量などの制約の中でどれだけの音が作れるか、それが快感！

ＯＬからゲーム業界に、中途採用で転職してきた東野さん。

「ピアノの調律師でも何でも良かったんです。とにかく音楽と関わりたかった。大学までずっと音楽をやってきたものですから。ＯＬになって後悔してたんですね。ネが音屋なんですよ。そんなとき、就職情報誌でコナミの募集広告を見つけまして、コレだ！　と」

以後、水を得た魚のようにサウンド制作に取り組み、今や37人いるＳＤ研究開発室の主任研究員を務めるまでに。

「仕事は作曲が中心。ほかには擬音を作ったり、音声の編集をしたり、打ち込みもやります。あと、一般の方から曲の持ち込みがありますので、そのテープ審査もします。１回に60本くらい聞いて、審査するんですよ」

まさに音楽一色の生活を送る東野さんだけど、ハードの進化のスピードには、ちょっととまどってしまうとか。

「４畳半で暮らしていたのが、突然、豪邸に住むようなものですね（笑い）。追いかけるのが大変です。また一から勉強し直してすよ。でも可能性が広がるわけですから、やりがいもあります」

プレステソフトのＲＰＧ『幻想水滸伝』では、作曲と擬音を担当。サウンドトラックＣＤも出している。

「今年一杯は『幻想水滸伝Ⅱ』に全力投球です。当面の夢はですねー、それがシリーズ化されればいいなあと」

音楽への一途な思いを抑えてＯＬを続けていたら……。運命ってやつは、紙一重で変わるものなんだねえ。

会社の設立メンバーに加わって会社と一緒に成長してきました

デジキューブとしての初の売り上げとなった『ＴＯＢＡＬ №.1』のサウンドトラックを筆頭に、さまざまなゲームソフトの書籍やキャラクターグッズの宣伝を手掛けている福井さん。彼女は、チラシやポスター制作の進行管理を自分の裁量で行い、ときには広告のキャッチコピーまで考える。ほとんどひとりでパブリシティ展開しているのだ。当然、『ファイナルファンタジーⅦ』など人気ソフトの関連商品が多いため、「売れて当たり前というのが、かえってプレッシャーになる」ことも。売れなければ責任がかかってくるもんねえ。

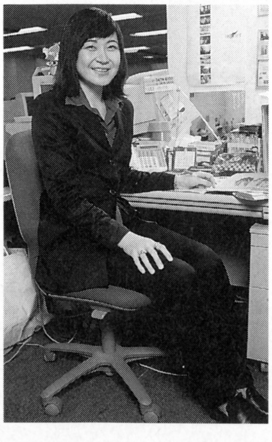
「短大を出てから某出版社に入社し、配属されたのが貨物船や貿易船などのスケジュールを制作する部署だったんです。港に入る客船の取材もしたり。地味でしょう（笑い）。当時のマイナーな仕事に比べると、今の仕事は反響が大きくてヤリガイがありますよ」

入社試験を受けた当時、彼女にはゲームの知識がなかったそうだ。普通は、それだけで腰が引けてしまうものだが……。

「ひとつの企業の設立メンバーに加われるなんて、めったにない機会でしょう。だから、ゲームを知らない状態でも敢えてチャレンジしてみようと。会社自体が新しい事業のスタートでしたから、誰も仕事の方法を教えてくれないし、自分のスタイルを信じてやるしかなかったんです。その分、ちょっと突っ走りすぎたかもしれませんが、会社と一緒に成長してきたんだなって充実感はありますよ」

福井彩子さん
株式会社デジキューブ宣伝企画部

ふくいさいこ●短大卒業後、出版社に就職。もともと音楽に興味があったため、２年後に音楽プロダクションへ転職、４年間プレスを担当する。そろそろ心機一転をと考えた時期に新聞広告を見て応募。'95年11月より設立メンバーとして入社



女性ヒットメーカーが語るオンナの仕事とは

ゲーム業界では、最近になってやっと女性の名前がクローズアップされ始めてきた。そのひとり、『プリント倶楽部』の企画者・佐々木美穂さんの“お仕事”についてうかがった。

「アトラスに限っていえば、男女はまったく関係ないと思いますよ。女性だからといってオンナ扱いされることはないし、その分、言いたいことが言える。ホント、型にとらわれない会社ですからね。でなきゃ『プリクラ』も生まれてなかったんじゃないかな」

アトラスという会社は、どんな部署からでも企画の提案が可能だそうだ。佐々木さんは軽く答えてくれたけど、しかし『プリクラ』の発想は、男性からは生まれにくい。女性ならではの仕事だ。

「でもね、最初は『プリクラ』も企画ってほどのものじゃなかったんです。ただ私自身、昔からシールが好きで。シールって、永遠の女のコ・アイテムだと思ってた。でもどうせなら、完全オリジナルなモノが欲しいじゃない？　究極は自分の写真でしょう、やっぱり。そこでビデオ・プリンターの技術を使って、シール機ができないものかと考えたわけです。自分の興味を具現化したかっただけなんですよね」

'94年、秋。とりあえず会社のプリンターを使い、自分で試作。それを社内で見せて歩いた。「こんなのあったら楽しいね」と、ホントに軽いノリだった。

「そうしたらウチの部長が、面白いからやってみろって。で、商品化されることになったんです」

翌'95年7月には筐体が完成。AOUショーで発表した第1号機には、その場でショーコンパニオンの長い列ができた。手ごたえあり！

「でも、ブレイクの予感なんて全然なかった。このヒットは『プリクラ』の力というより、女子高生の口コミのパワーだと思うんですね。ちょうど女子高生ブームで、マスコミが彼女たちを取り上げる機会が多かった。私が何もしなくても、そのブームに乗って、勝手にひとり歩きしたんですよ」

現在『プリクラ』は、全国に1万6000台。本人は謙そんするが、男市場だったゲーセンに女のコを呼び込んだという功績は大きい。女性だって能力さえあればヒットメーカーになれることを、佐々木さんは体現してくれたのだ。で、それほどの仕事をした企画者には、それなりにオイシイことが？

「なーんにも変わりませんよ（笑い）。給料も社内での発言権も。ただ、ボーナスがちょっと良かったくらい。仕事量は増えましたけど」

まあ、それはこれからってとこですかね。

佐々木美穂さん

株式会社アトラスAM販売部販売課係長

ささきみほ●高校卒業後、フリーターを経て、'85年に情報サービス会社に入社。就職情報誌の営業を担当する。'87年、その取引先だったアトラスに転職。AM販売部に所属し、セールス担当として全国のゲームセンターを回る。現在は『プリクラ』関係の広報・イベントを担当

上司から見た佐々木さん像 『プリクラ』の母はココがスゴイ！

業界史に残る大ヒット商品を生んだ佐々木さん。彼女の仕事に対する姿勢と能力を、上司でもあり、『プリクラ』の企画を商品化へと導いた峰岸不二男部長にうかがった。

「彼女は経歴がユニークなことと、結婚していて家庭と仕事を両立させているってところがポイントですね。両立というよりは、むしろ家を犠牲にしてでも仕事をしちゃうタイプかもしれない。正直、人の3倍は働いてますよ。休日出勤も辞さないですからね。でもそれで夫婦円満ってことは、ご主人の理解も素晴らしいけど、おそらく彼女のフォローも上手なんじゃないかと。そういう賢さや気配りが彼女の魅力だし、『プリクラ』の成功にもつながってると思いますね」

明日のゲームクリエイターを目指すオンナたちの意識

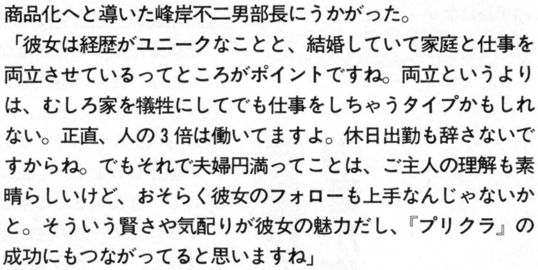
「グラフィックなどを中心に、ゲームメーカーの開発部署に就職を希望して当校に入学してくる女性は、年々増えてます。3年前と比較すると約3倍ですね」（ヒューマンクリエイティブスクール）

やはり、ゲームクリエイター志望の女性は急増中なのだ。しかも、「当校の場合、女性の卒業生たちは、ほとんどがゲームメーカーに就職できています。就職率は男性よりいいくらいですよ」

まだ男子生徒が圧倒的に多いとはいえ、女性がクリエイターを目指すなら、専門学校に進むのが確実みたいだな。

では、ヒューマンクリエイティブスクールで実際に学んでいる女性たちに、なぜゲーム業界に進もうと思ったのか、業界で何がやりたいのかを聞いてみよう。

「どうすれば自分の絵を多くの人に見てもらえるかなって考えたんです。もともとゲームが好きだったので、じゃあゲームのグ



ヒューマンクリエイティブスクールでは、毎年2年生を対象に合同企業説明会が開かれる。今年は20社が参加。業界の関心の高さがうかがえる

ゲーム業界はオンナの進出を待ち望んでいる

ゲームメーカー8社に対するアンケート調査から見えた、業界の求めるオンナとは？

　ゲーム業界の女性たちは、それぞれが目標を持ち、生き生きと仕事をしていた。会社を腰掛け程度にしか考えていない、そのへんのＯＬとはひと味もふた味も違う。『パラッパラッパー』や『がんばれ森川君２号』など、ライトユーザーも楽しめるゲームが次々と登場する昨今、女性ゲーマーは確実に増えているハズ。とすれば、業界を目指す予備軍も相当数いるに違いない。

　そんな現状も踏まえ、ゲームメーカーにどんな人材を求めているのか尋ねてみた。すると、ほとんどのメーカーが、採用について「男性・女性の区別はありません」と強調。つまり、男女の差別なくチャンスが与えられるというわけである。

　しかしそれは、求められる厳しさも男女同じということでもあるのだ。

「与えられる仕事をこなすだけでなく、自分から仕事を見つけ、創意工夫していく姿勢を望みます」（ヒューマン）

「開発系・非開発系とも、本人がすべてに対してプロ意識を備え、責任を持って業務を遂行できる人材」（スクウェア）

「常に創意工夫を怠らず、新製品、新市場の開拓を積極的に考え、進めていける人。視野が広く、専門分野を越えてものごとを考えられる人」（タイトー）

　かなりシビアだけど、まあ、しっかりした考えを持って仕事に臨まなければならないのは、どの世界でも当たり前のことだからね。だからといって、臆する必要はない。

「女性の方には男性にはない感性を発揮してほしいと考えています」（コナミ）と、女性ならではの武器もいかせるのがゲーム業界なのだから。「どのような職種であれ、女性の活躍できる場がある。積極的にトライしてほしい」（ＳＣＥ）なんて、実に心強い言葉じゃないか。

　今回の取材で、ＳＰＡ！はゲーム業界が確実に女性の進出を待ち望んでいることを強く感じた。決して甘くはないが、夢をかけるには十分な可能性を秘めるフィールドだ。女性の、女性による、女性のためのヒット商品が続々と登場する日も近いだろう。どんどんチャレンジしてほしい。

アンケートにご協力いただいたメーカー／元気　コナミ　スクウェア　ＳＣＥ　タイトー　テクモ　ナムコ　ヒューマン

左から湯原さん、西出さん、小川さん。ゲームのことになると話が止まらなくなる３人だった

ラフィックを描くのがいちばん手っ取り早いだろうと。それにゲーム業界なら、男女の差別なく、実力さえあれば台頭できそうですからね。将来の夢は、私がグラフィックを仕切ったゲームを世に出すことです」（マルチメディアエンタテインメント課程２年・小川阿弥さん）

「３Ｄのゲームって、リアルさばかり追求してますよね。でも、例えばクルマのゲームをいくらリアルにしても、本物に乗れば体験できることじゃないですか。私は現実にはできないものを作り出したいんです。３Ｄの世界の中で、紙みたいなキャラクターをグニャグニャ動かしちゃう『パラッパラッパー』みたいに。３Ｄだからこそできる、ヒネリを利かせたゲームを作ってみたいです」（マルチメディア３Ｄグラフィックス課程２年・西出真理さん）

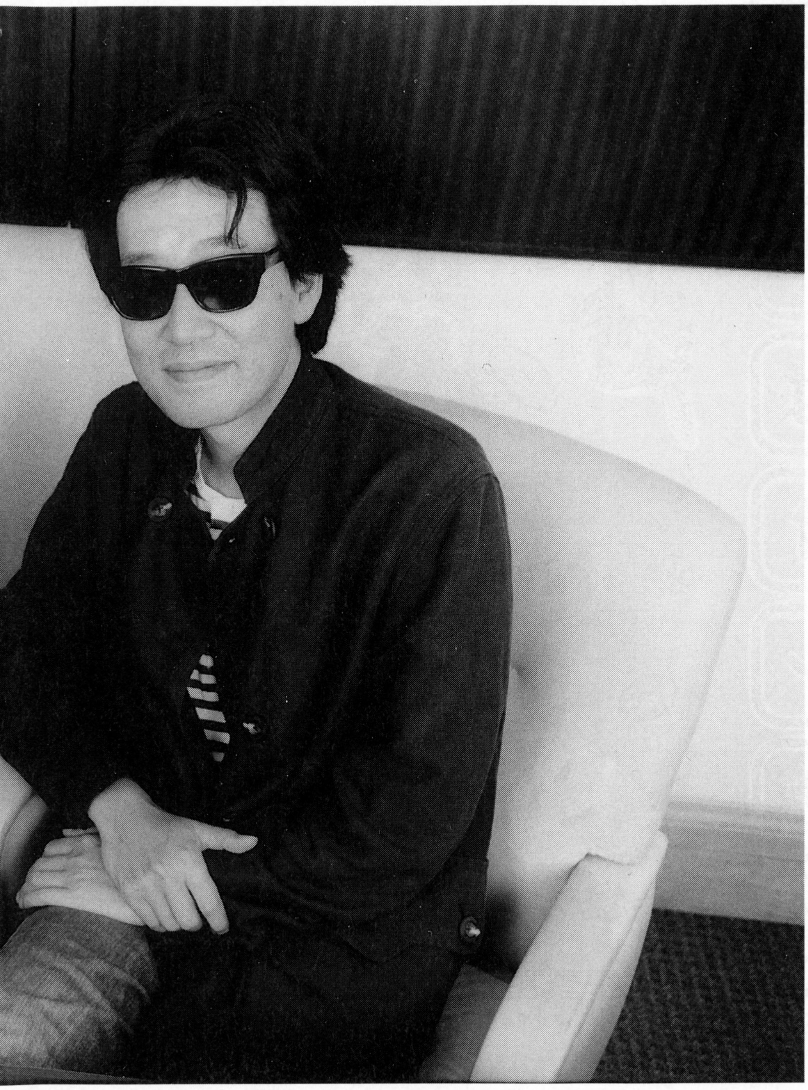
「最近のＲＰＧって、ストーリーもグラフィックもすごい完成度だと思う。ただ、あまりにもカッチリ作り過ぎていて、隙間がなさすぎますよね。３Ｄという自由にできる空間がそこにあるんだから、もっとプレイヤーにとって自由度が高く、楽しみ方を選べるようなゲームがあってもいいと思うんですよ」（マルチメディア３Ｄグラフィックス課程２年・湯原清美さん）

　ウ〜ム、考えがしっかりしてる！　業界が女性に期待する理由もわかるような気がするな。近い将来、彼女たちの手による新感覚ゲームが注目を浴びるかも。

く広井王子

（株）レッドカンパニー代表・作家

「ゲーム」が真の「カルチャー」になるために!!



『サクラ大戦』が堂々のCESA大賞を受賞。その広井王子の新作、『火星物語』がプレイステーションに登場する。スーパーファミコン全盛期にアニメーションとRPGの融合にこだわり、CD-ROMの大容量に注目して敢えてPCエンジンを活躍の場とした彼は、今何を見ているのか。かたやゲームとメディアのレビュージャーナリストとして活動する一方、『2000年のゲームキッズ』などの仮想科学小説家としての活動を続けている渡辺浩弐。プレイステーション開発当初より現在のブレイクを予感していた渡辺浩弐は、これからのゲームカルチャーをどう考えているのか。ふたりの未来展望を通してゲームはスタンダードな文化として成立するかを探った。

渡辺　『火星物語』はなぜラジオから始まったんですか。

広井　まずアスキーさんからいつか一緒に仕事をしましょうって話があって、僕が以前からラジオをやりたいって言ってたので、ラジオの番組枠を取ってくれた。そこで始まったのがきっかけです。

　ラジオにこだわった理由は、あの当時一番遅れたメディアと見られていたから。そこから物語が発進してリスナーと一緒に最先端のゲームまで到達してゆくという試みがしてみたかったんだね。

渡辺　思い通りに成功しましたね。

広井　さあどうかな。ただまずテレビがつまらなくなったでしょう、最近。それにみんながインターネットとかパソコン通信を始めたこともいいきっかけだと思う。モニターを見て通信してる時に別の画面は見れないから。

　それで思ったのはラジオとパソコンのチャットをリンクできないのかということ。ラジオで番組しながらコンピュータ上で文字で遊べないかなあと。ネタはハガキで募集しておいてってことで「マルチ天国」というのを始めたのが3年前。番組開始

R' S T A L K

取材・文／本誌・髙橋信之（スタジオ・ハード）
撮影／増元幸司

残念ながら、プレステでは現在リリース予定なしのセガサターンADVソフト『サクラ大戦』。当然、広井王子総合プロデュース。CESAゲーム大賞受賞を記念して、初回特別限定版（シャトルマウスと特製マウスパッド同梱）を受賞のマーク入りで復刻した。ＣＤ２枚組、6800円（復刻版8800円、ソフト単体・税抜き）

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996 ©RED 1996

『火星物語』広井王子原作・脚本・企画・プロデュース。ラジオドラマのライブ感とバラエティ感覚を取り込んだRPG。突発的に起こるイベント、ＮＧ有りのセリフなど、斬新な手法でプレイヤーとの連帯感を試みる。キャラクターデザインは水玉蛍之丞、声の出演は千葉繁、横山智佐、広井王子他。年内発売予定

©1997　広井王子／文化放送／アミューズ　©1997　ASCII／Japan Vistec

ハイテク評論家・作家

渡辺浩弐×

ゲームクリエイターの未来と責任

低迷する日本映画を置き去りに市場規模10倍以上の巨大産業に成長した「ビデオゲーム」。
すでに世界に通用する立派な輸出産業となったゲームだが、文化としてはあまりにも歴史が浅く、幅もない。
来るべき21世紀、世界に誇れる真の娯楽メディアとなるためにゲームの作り手や受け手は何を意識すべきなのか。
次々と新しいゲームを世に出すパワープランナーとゲームアナライザーにして未来小説家が理想を熱く語る。

C R E A T O

時から手応えはあったんですけど1年たったあたりでドーンときた。

渡辺　やっぱりコンピュータネットの普及ですね。

　ネットにはまってる時の感覚って、ラジオのリクエストとかコメント募集と同じで、書いて送ったら読まれるかもっていう思いがある。みんなが自分だけのことだと思って参加する一体感というか。

みんなと繋がりたい。この思いは昔と同じだ

広井　そう。でもハガキは書いても番組で読まれないと何の反応もないけど、パソコンネットはアップロードすると必ず誰かに読まれる。

　番組の送り手側だけじゃなく、いろんな人がそれに対して意見が言えるという点で、ラジオよりもうちょっと進化したメディアだと思う。

渡辺　ラジオって60年代から70年代には若い人たちのメディアとして大きな位置を占めていて、80年代に入ると雑誌にその座を取られて90年代までスポッと抜けてて、それからいきなり復活した。それに最新のゲームメディアをくっつけたっていうのが面白いですね。

　みんながコミュニケーションとかメディアに対して期待するものが、実は昔からそう変わっていなくて連綿と続いている人の繋がりに関するものだという。

広井　僕なんかも深夜放送世代だからハガキだして読まれるとすごく嬉しかった。だからこの企画もゲームっていうくくりで言ってるけど、みんなとのコミュニケーションツールなんだという思いがあるんだな。

　本当はみんながコンピュータでアクセスしてゲームも通信もできる環境があったらと思う。ラジオやテレビとかって放送も、自分でタイムテーブルが組めたりしてね。部屋にはひとつのモニターがあればいいんだという。

　それが次世代機の進化バージョン

なのかどうかは僕にはわからないけど。

渡辺　そういう凄い機能のハードがないから今の環境でハガキとゲームとラジオでやっているんですね。

広井　そう。まずはみんなと繋がりたいっていうことだよね。

渡辺　僕は今の若いコたちってオタクとか協調性がないとか言われることが多いけど、その実みんなどこかで繋がりたがってると思う。

『エヴァンゲリオン』のヒットというのも、実はコミュニケーションツールとしてみんな使っているから。作品としてよりも話題にするために。だからプレイステーションなんかも本体の機能的な進化よりも、通信端末のちょっとした機能でもあればユーザーがさらに繋がれる気がする。

本誌　ではサウンドノベルのような、音や文字を表現の中心においたゲームについてはいかがですか。

広井　僕自身はゲームの表現については何のこだわりもないんですよ。ハードウェアとか市場とかにかかわらずクリエイターが思ったものが作れる環境が一番でしょう？　ユーザーやメーカーが「こういうものはゲームじゃない」とか言い始めたら、それはファッショだよね。すごいお金をかけた超大作があるところで、まったく発想だけで勝負した実験作があって、それもヒットする可能性がある。それが健全だと思う。

渡辺　ちょっと前までのゲームの作り方って、マシンの性能スペックぎりぎりまでの表現を作り手が意識させられていた。ところが今は性能を

クリエイターだけじゃなく評論家やライターも育ててゆくべきだと思う

ひろいおうじ●'54年生まれ。立教大学出身。'85年に企画会社レッド・カンパニーを設立。企画者として数々のマンガ原作、アニメ企画を手がけＰＣエンジン『天外魔境』でアニメの表現演出をもつRPGを発表。以後『空想科学世紀ガリバー』を経てセガサターンで『サクラ大戦』がヒット、続いてプレイステーションでは『火星物語』を準備中

全部使わなくても面白いものができることがみんなわかってきた。アイデアだけでゲームが作れるような環境になってきましたね。

広井　技術やスペックを目一杯使う作品だけがいいとしたら、ハリウッドとかのCG映画だけになっちゃう。じゃあフランス映画は成立しないのかと。いろいろな表現スタイルが選べないとゲームはダメになっちゃうよ。

渡辺　CD-ROMの容量をギリギリまで使った『FF』もいいけれど、もっとアーティスティックなものが出てきてもいい。

広井　大作を作るんだという意識があってそれをやるのはいいけど、みんながやってるからうちも同じスタイルでというのは僕は危険だと思う。やるからには作り手として明確な意志をもって作るべきでしょう。

といっても好き勝手にアイデアを出せばいいということでもない。クリエイターが投資と回収という意識をしっかりと背負わないといけない。自分のわがままで何でも通るワケじゃないから。これからはちゃんとビジネス的な意識をクリエイターが持たなくちゃいけないと思うよ。

ルーカスもスピルバーグも、どれだけのお金が自分のアイデアに投資されたかを理解して作品を作っているんですよ。でも日本のクリエイターって、そういうところを背負わないできているから。

渡辺　その辺の意識をもった上で、あらゆる表現方法を試してもらいたいと思いますね。

本誌　今まさにゲームはさまざまな分野、スタイルのものが出始めていますよね。その半面、ユーザーにはどのゲームが面白いのかを選ぶ手法が提示されていないように思えるのですが。

広井　そう。だから「雑誌」が大事なんです。レビューするという機能がしっかりしたメディアがほしい。

映画とか音楽とかのメディアって、そこで作品を紹介とか批評してる人は人格をかけて、自分の目や耳でちゃんと選んだ作品をレビューしてるよね。ところがゲームの世界では「私はこれが好きです」と言えるスタイルが確立されていない。その意味で、まだ文化になっていないと思う。

本人がちゃんと顔を出して、これは面白くないとか、こんな風にしたらよかったんじゃないかと言ってほ

しい。まして評論するならもっとちゃんと聞いてほしいところもある。

渡辺　映画でいうとヌーベルバーグの時のようにちゃんとした評論誌があればいいけどね。映画と違ってゲームは1か月に30本のタイトルをエンディングまでやるのは、ほとんど不可能ですから。

　最近僕はゲーム雑誌よりもニフティのフォーラムのほうがずっと面白い。30本のゲームをレビューライターが紹介するよりも、実際にソフトを買った30人が自由に発言できるメディアのほうが信頼できるというか、参考になるというか。

　ぼやぼやしてるとゲーム雑誌ってアマチュアの力にはじき飛ばされてなくなっちゃうんじゃないかな。

広井　ユーザーにボイコットされちゃうタイトルも将来出てきちゃうかも知れませんよね。

渡辺　そこには、また違う危険性があるかもしれないけど、凄い可能性もあると思いますね。

広井　ゲーム業界全体の担うべき役割として、ゲームクリエイターを育てるのと同時に、ゲームの評論家やライターをしっかりと育ててゆくべきだと思う。

　たとえば新聞記者のように特別な知識はなくても的確に要点を把握する取材技術とか、ジャーナルする能力をもったゲームライターに取材に来てほしいもの。ただゲームが好きだから来ましたって人じゃなくてね。

　もっとここを聞いてくれってことがあるんだよね。

渡辺　あと記事を書いてる人の個性

渡辺浩弐×

投資と回収という事業責任を背負ったうえで、あらゆる表現方法を試してほしい

わたなべこうじ●'62年生まれ。早稲田大学出身。'80年代後半よりビデオゲームのメディアとしての可能性を予感しハイテクカルチャーを探る組織としてGTVを設立。SPA！本誌の「バーチャリアン日記」連載で業界のロビイストとしての一面を見せつつ、テレビドラマ化された小説『ブラックアウト』『1999年のゲームキッズ』『アンドロメディア』などの著作を発表

が見えてくればいいですね。ああ、この人がこう言ってるかと。

広井　そうなんだ。これから一番大事なのは「僕が選んだ○○○」っていうのが言える人。自分の人格とか好みをしっかり読者に公開した上で「僕のお薦め」をレビューしてくれること。

　その人の趣味や考え方に共感して同じ意識をもつ読者は、その人のゲームの選び方を信頼して読めるし、参考にもできると思う。

渡辺　その人の食べてる物とか好きな映画とかゲームとかファッションとかを教えた上でレビューを読んでもらうという。

広井　これだけ選択肢が増えちゃうと全員がすべての物を受け取れることはできないよね。だったら「誰かの真似しちゃえ」とか、「俺、この人好きだから、この人の読んだもの読んでみたい」ってなると思う。

本誌　インターネットなんかもあまりにも情報がありすぎてて見始めるときりがないというか……。

広井　そう。何か必要とするものがないとインターネットって怖いものになるよね。

渡辺　それだったらテレビ見てたほうがいい。目的があってこそのメディアでしょう。

広井　こういうことが知りたいという時こそインターネットの真価だよね。それに世界に繋がってるというのも凄い。あちこち見て回ってるうちにふと気がつくとイタリアまで行ってたりして。「あ、俺今イタリアにいる」とかって気付いたりして。

渡辺　あのメディアは情報を出す側もフェティッシュでマニアックな世界にいないとつまらないですね。

　テレビでやるようなことをやってもあまり意味がない。個人の発信するチャンネルとして機能してゆけばとても面白いものでしょう。クリエイターも個人レベルでできるから。コミケの代わりにホームページでマンガを発表して読んでもらうとか。

広井　次世代機もそういう先端を走ってくれればというのが僕の希望ですね。通信がひとつのポイントだと思ってます。いっそのこと、電話になっちゃえばいい。

渡辺　それまで部屋にこもっていた人のほうが他の人と密なコミュニケーションがとれて、しかもメジャーにもなれるという面白い時代が来るかもしれませんね。

（収録1997年5月21日）

あのスティーブン・スピルバーグとマイクル・クライトンが手を組み、
テレビ界のアカデミー賞であるエミー賞を2年連続受賞した
超人気番組『ER/緊急救命室』のすべて

ER
緊急救命室
完全ガイド・ブック
BEHIND THE SCENES AT ER
ジャニーン・プロイ著 ●本体1,524円

FU SO SHA
扶桑社 定価は本体価格＋税です。

『パラッパラッパー』、『I.Q』、『BABY UNIVERSE』に続け!?

異能者たちよ プレステゲームを作ってみないか？

著名人が参加したゲームは数多くあるけど、ボクらが期待するのは、本気で取り組んでくれそうな、この人たちだ！

日本テレビ総合演出

五味一夫

ごみかずお●'56年生まれ。日本大学芸術学部卒。CM業界を経て'87年に日本テレビに入社。編成局制作部に移ってから『クイズ世界はSHOWbyショーバイ!!』『マジカル頭脳パワー!!』『投稿！特ホウ王国2』『速報！歌の大辞テン!!』など、日本テレビの看板番組の総合演出を担当。視聴率男の異名を持つ

まだ残されている世界はありますよ

超人気番組の総合演出を担当するテレビマンの毎日は多忙を極める。プレステはもちろん、ほとんどのハード機を持っているという五味さんだが、ゲームをやるヒマはあるのか。

「ベッドの傍らには常にゲーム機が置いてありますよ。本を読む代わりに、寝しなに必ずやる。一切の情報を遮断して気持ちを静めるためですから、頭を使わないで楽しめるゲームですね。ちょっと前なら『ドクターマリオ』。最近は『テトリス』を再びやってました。今は『I.Q』。『I.Q』は完成度が高いけど、ブロックの状況を上から見れる俯瞰モードが付いていればいいのにって思いますね」

『テトリス』や『I.Q』のような極めようと思えば際限のないゲームが好みとか。だからエンディングを迎えたらおしまい今のRPGには不満があるという。

「RPGって最後には経験値やお金が余るじゃないですか。自分の好みとしては〝無限大〟モードを作ってほしい。経験値が上がるとどんどん強くなる。最後の敵も一撃で倒せるくらいにね。お金の使い道にしても、メチャメチャ高いアイテムを用意する。それを身に付けると、防御力や戦闘力が一気に上がっちゃう。それを通のお店とかに置いておいて、『こんな店に寄り道しなくても敵は倒せるのに。変わった趣味の人ね、アナタ』って店員に言わせる（笑い）。経験値やお金を貯めていく楽しみが増せば、RPGももっと長く遊べるのに」

自身でゲームを作るつもりはないのか？　あるなしクイズやマジカルバナナといった『マジカル頭脳パワー!!』に登場する数々の人気ゲームは、すべて五味さんの考案によるもの。その発想と企画力を生かせば、面白いゲームができそうだ。

「実際、ゲーム会社から打診されたこともありますよ。でも断った。だってボクは日テレの社員ですから。ただし、具体的なゲームのアイデアは幾つかある。でも、今は言えない（笑い）。テレビ番組の企画もそうなんですけど、言うとすぐにパクられちゃうんですよ。ヒントですか？　そうだなあ。大ヒットするゲームというのは人間の普遍的な欲求に根差してますよ。敵を倒したいとか、成長させたいとか、早く走りたいとか。『パラッパラッパー』だって上手にリズムに乗りたいという欲求をうまく汲み取ってる。そういう欲求のキーワードを組み合わせると、まだ残されている世界はあります。プラス、操作の簡単さ。『テトリス』にせよ、『I.Q』にせよ、操作はシンプルですよ。いかにシンプルで面白いか。そこが大事。例えば球体のコントローラーがあったらどうだろう、とかね。インターフェースの部分から発想しても面白いよね」

ゲームと原作は別モノだから、私のキャラがどう演出されているか、楽しみです

漫画家

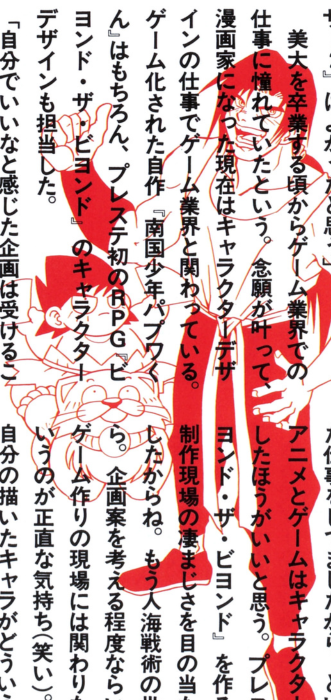
柴田亜美

しばたあみ●'67年生まれ。武蔵野美術短大卒業後、画廊に勤務。その後イラストレーターとして就職。'90年、エニックスの『ドラクエ』シリーズの4コマパロディ漫画の仕事をスタートし、翌年創刊された同社の『少年ガンガン』に『南国少年パプワくん』を連載。一躍人気漫画家に。以後、『月刊少年ジャンプ』、『月刊ファミ通』、『アニメージュ』、『週刊ファミ通』などに連載。プレステでは、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』にキャラクターデザインで参加

「ショッピングの後とかにゲームセンターに行くんです。1ゲーム50円の。ゲーセンは1コインの緊張感がたまらないんですよね。昔は落ちゲーばかりだったけど、最近は格闘ゲーム中心。新しい格闘ゲームが入るととりあえずやりますね。今は『鉄拳3』。その前はテクモさんの『デッド・オア・アライブ』。このぐらいのポリゴンが適度でいいにゃあと。カプコン、SNK系の2Dタイプも嫌いじゃない。場末のゲーセンは独特のワビサビがあっていいですよ。背中が煤(スス)けたヤツらばっかりで」

と、『哭きの竜』（能条純一）みたいなセリフをおっしゃる柴田亜美さん。女性には珍しいアーケードゲーマーだが、当然、自宅や仕事場にもゲームは欠かさない。

「普段、家では食事の後に2～3時間はゲームに向かいますね。やっぱりRPGが多いかな。去年の年末からここしばらくは女神転生シリーズの『ペルソナ』にハマってる。一番好きなのは『ロマンシング サガ』シリーズ。ストーリー的に感心したのは『クロノトリガー』ですね。ちゃんと少年漫画の王道を踏襲してるなあと思いました。でも、最近のRPGって、映像とか動きとかディテールばかりにこだわってて、〝泣かせ〟の要素が少ないですよね。日本人的な泣かせ所、浪花節の世界っていうんですか。そうじゃないと終わったときに何も残りませんからね。ただクリアしたというだけで。〝泣かせ〟のうまさという意味では、『マザー2』はよかったと思う」



美大を卒業する頃からゲーム業界での仕事に憧れていたという。念願が叶って、漫画家になった現在はキャラクターデザインの仕事でゲーム業界と関わっている。ゲーム化された自作『南国少年パプワくん』はもちろん、プレステ初のRPG『ビヨンド・ザ・ビヨンド』のキャラクターデザインも担当した。

「自分でいいなと感じた企画は受けることにしてます。一番最初に受けたキャラデザインの仕事は『ドカポン321』というスーパーファミコンのゲーム。知りませんか？ 名作なんだけどなあ。私の描いたキャラクターの特性をつかんでるという意味では『ドカポン321』はうまくいったゲームだと思います。思うに、私の絵柄ならスーファミ程度でいいんですよね。ゲームボーイで十分かな。ポップアートというか、まあ端的な絵柄ですから（笑い）。

もともと油絵をやってたからリアルな絵はあまり好みじゃないんですよ。ゲームの絵柄に関して言えば、今後は大友克洋先生や小池一夫先生の漫画のように精緻に書き込む方向に進むか、それとも赤塚不二夫先生の漫画のように思い切って簡略化の方向に進むか、どちらかしかないと思いますね」

この夏に発売予定の『キング・オブ・ファイター』に登場する隠れチームのイラストにも関わっているとか。それにしても、ゲームのキャラクターデザインに物足りなさを感じることはないのだろうか。設定やストーリーまで含めてゲーム作りに参加したいとは思わない？

「そうでもないですね。もともとイラストレーターという役割分担のハッキリした仕事をしてましたから。というより、アニメとゲームはキャラクターだけに徹したほうがいいと思う。プレステの『ビヨンド・ザ・ビヨンド』を作るときに、制作現場の凄まじさを目の当たりにしましたからね。もう人海戦術の世界ですから。企画案を考える程度ならいいけれど、ゲーム作りの現場には関わりたくないというのが正直な気持ち（笑い）。それより自分の描いたキャラがどういう動きをするのか、ゲームが出来上がるまでの楽しみがあったほうがいいですよ。やっぱり本業は漫画家ですから」

今まで、ゲームを作ろうなんて思ったことはない。言うほど簡単なコトじゃないよ、きっと

ミュージシャン

奥田民生

おくだたみお●'65年生まれ。コンピュータの専門学校に通いながら音楽活動。'85年、広島でユニコーン結成。2年後、上京し、アルバム『BOOM』でレコードデビュー。'90年には『ケダモノの嵐』で日本レコード大賞アルバム大賞を受賞。'93年、ユニコーンを解散しソロ活動を開始。「愛のために」が大ヒット。'96年、プロデュースしたパフィーが大人気グループに。7月1日、ミニアルバム『FAIL BOX』をリリース

東京某所のレコーディングスタジオ。濃密なレコーディング作業から束の間解放された奥田民生さんがゲームに興じている。ゲームのタイトルは『BABY UNIVERSE』。藤井フミヤさんがプロデュースしたニュータイプの3Dカレイドスコープゲームだ。さて、感想は?

「内容はさておき(笑い)、色とか模様をいろいろ組み合わせるシステムは面白いですね。自分で基本パターンがデザインできればいいんだろうけど、今のゲーム容量じゃ無理なのかな。音の強弱で映像が動くだけじゃつまらない。キーによって変化するとか、ね」

かなりのゲームマニアと聞いてますが、最近はどう?

「昔ほどやらなくなりましたけどね。性格的にとっかかりが遅くて、一個やるとそれをずっとやるタイプなんですよ、どっちかっちゅうと。だから、あまりいろんなゲームをやるほうじゃない。この間まで『FFⅦ』をやってました。終わってファミコン雑誌を見たら、取ってないアイテムやマテリアがいっぱいあったから、もう一回途中からやり直してる」

マニュアル本を見るタイプ?

「本当はあまり見ないタイプ。だから後からボタンの使い方を知ったりして……。『FF』でも後半までボタン操作でマップが変わるのを知らなかった。奥さんが攻略本を買ってきちゃうんですよ。見ないでやるつもりでいても、あるとついつい見ちゃうんですよね」

好きなゲームのジャンルは?

「昔、熱中したのはスポーツもの。バスケット・ゲームは全種類試した。基本的には人間が動くゲームが好きです。ボクの場合、ポリゴンとか画質とかあまり関係ないですね。野球ゲームでも、リアルなものよりデフォルメしたゲームのほうがかえって感情移入できる。絵がどーのこーのより、動きの滑らかさが重要ですね。一時、プロレスゲームをメチャクチャやったんですよ。『ファイアープロレスリング』。あれはキャラも小さいし、画質もあまりよくないですけど、動き的にはリアルじゃないですか。プロレスファンじゃないと面白くないという作りがよかった。それと『ぷよぷよ』とかはずっとハマッてましたね。テレビの『ごっつええ感じ』でバトルすることになったから、メチャメチャ練習しましたよ」

最近は有名ミュージシャンがゲーム音楽を担当するケースが増えてるけど、その方面の興味は?

「もともとアコースティックな音が好きという流れもあるし……ねえ。興味がないこともないけど、コンピュータミュージックを知らないというか、コンピュータ一般が苦手なんですよ。これでも昔は情報処理の専門学校に通ってたんですけどね。プレイステーションが登場してボクが一番期待したのは音なんです。やっぱりCD-ROMのほうが何となく音がいいんじゃないかと思って。実際、『リッジレーサー』が出たときに、勝手にCDを掛け替えたりできて、こりゃいいわと思った。でも、やっぱりゲーム音楽ってデジタルサウンドなんですよね」

同じミュージシャンの藤井フミヤさんがゲームを作ったり、糸井重里さんが『マザー』を作ってますよね。自分でもゲームを作ってみようとは思わない?

「いや、ボクはその手の才能はないと思いますよ。ゲームはあくまでも趣味。制作者として乗り込もうなんて思わない」

趣味を生かして、たとえば釣りゲームを作ってみるとか……。

「言うのは簡単だけど難しいよ、きっと。バスフィッシングを始めた頃に結構、釣りゲームもやったんですけど、どう考えても本物のほうが面白い。でも、振動パッドとか使って、アタリの感触を出せるかも。コードが引っ張られるようにして……。それじゃアナログか(笑い)」

©1996 YUKINORI TOKORO

『太陽の雫』(部分)'97年作。日本テレビ『ガラスの靴』のタイトルバック

プレイヤーが異世界の驚きを体験するRPGの傑作を、作りたい

カメラマン・CGアーティスト

所 幸 則

自分で撮影した写真に、CG処理を施し、ファンタジックな画面を作りだす。その作品を自主制作(!)でCD-ROM写真集にしている所さん。

そんな彼なら、必ずやゲームを作ってみたいと思っているはず……だったが。

「ゲームは大好きですよ。実はボク、ソフトハウスの取締役やってるんです。プレステのゲームを作ってる会社です」

しまった。もう既に手を出されていたのか。ちなみに所さんの参加する会社の作品は『MOON』というタイトルでアスキーから発売予定だ。

「でも、『MOON』は作ってる後ろからじっと見ているだけ。ボク自身の作りたいゲームはまた違うものなんです」

やはり、自分の作品を活かした映像ソフトを考えているんですか？

「それは、無理でしょう。容量の問題じゃないんです。現行のテレビの方式ではオリジナルプリントを到底再現できませんから。ハイビジョンにでもならないと、満足いくクオリティのモニター内美術館みたいなものはできないでしょうね」

では、一体どんなゲームを考えているんですか？

「作りたいのはRPGです。『FFⅦ』をプレイして、特に強く感じたんですが、プレイヤーが観客になってしまうRPGが最近多いんじゃないでしょうか？

肝心なところに来ると否応なくドラマが展開してしまう」

なるほど。確かに、どんな名前をつけようとも、クラウドは結局クラウドの生きざまを見せるだけだ。

「スクウェアが作るぶんにはいいと思うんです。でも、『FFⅦ』がそうして売れたからそれを真似るというのはいやですね。

ボクが作るRPGは、キャラメイキング、キャラクターを育てる面白さと、巧妙に作った世界を自由に旅するという、基本の面白さを際立たせたものにしたい」

原点に戻る？

「いや、それだと、結局何かの真似ですから……少しだけ話すと、人によってプレイした印象が全く違う。見た目も音楽もね」

実は、所さんはこのインタビューの直後、某メーカーと共同でゲームを制作する予定でいたため、詳細を聞き出せるはずもなかったのだ。

でも、RPGの画面になったら、所さんの持ち味の、ファンタジックなキャラクターはかなり簡略化されてしまいますね？

「簡略化しても、最終的にゲームは感情移入できるかが重要でしょう。それにボクの持ち味を活かす方法もちゃんと考えてありますから。もっとも、映像での欲求不満は設定資料集や同じタイトルのイメージ写真集をばんばん出します(笑い)」

案外、写真集付きゲームというのもいけるかもしれない。

(おそらく)来年には登場するはずの所さんのゲームに期待しよう。

©1997 YUKINORI TOKORO

『Frazard』(部分)'96年作。インターネットでモデルを依頼したという

究極フェチ漫画『G-TASTE』『ミスターマガジン』連載中 7月9日単行本第一巻発売!

女性のカラダを、さまざまな角度から執拗に、かつ克明に描写する、八神さん。こんなシュミの持ち主なら、かなり斬新なゲームのアイデアをお持ちなのでは、と訊ねてみると……なんと、まさに八神さんは、漫画からイメージされるどおりの「変態」だった!?

「ボクは漫画家になっていなかったら、ちょっとヤバイ人になっていたかもしれません。漫画で欲求を発散させている部分があります。最近、少年漫画しか描いてなかったから、『G-taste』は、やりたくて仕方のなかったテーマなんです」

『G-taste』は、まさに八神さんの願望を描いたものだったのだ。

「『G-taste』をそのままプレステのゲームにするのは当然無理ですね。でも、興奮する場面は、何も過激な演出ばかりではないと思うんです。例えば、スカートがめくれるシーンがあったなら、音でなんとか表せないかな。風の音の次に、スカートの衣擦れの音がして画面のはじにスカートのすそがちょっと見えたら、いいでしょう。水着がOKなら、水しぶきがついたところを克明にじっくり見せる……とか。制約の中でやり方はいろいろあると思うんです」

隠された部分が、偶然見える興奮するという八神さん。では、プレステの制約をはずしたらどんなゲームを作りたいのだろうか?

© 八神ひろき/講談社

ハダカの画面を規制しても、演出次第で、興奮できると思います。

漫画家

八 神 ひ ろ き

やがみひろき●'67年生まれ。'87年〜'89年にかけて『G-taste』の原型(?)というべき作品『二人におまかせ』を『月刊少年マガジン』で連載。その後、'89年より同誌にて『DEARBOYS』、'96年より『ミスターマガジン』にて『G-taste』を開始。いずれも現在連載中

「主人公が家を出て、駅で偶然パンチラを見る……その女の子はそれだけ。ただすれちがうだけなんです。それで、学校に着いたらまた偶然着替えを見るとか……」って、それは偶然の積み重ねでストーリーが進むだけか? アドベンチャーゲームなのか?

「しかも、見られた女性はみな見知らぬ他人で、主人公とはそれっきり……シミュレーションゲームかな。今日は見れて幸運だった、とかいうオチが毎日繰り返される。これは幸せなゲームなんです。だけど、最後はどうしよう(笑い)」

かなり、幸運な人生ゲームとでもいうべきものですね、それは。

「もし、ボクのキャラを使って、ゲームを作りたいというメーカーさんがあれば、多分許諾すると思うんです。他人がボクのキャラをどう見ているのか知りたいですし。でも、女性の肉感を美しく描いてもらうのが絶対条件。今の恋愛シミュレーションに出てくる女性って、スタイルがあまりにアニメ的で、エッチシーンも、お約束のオチ(風呂場を覗いてオケぶつけられておわり、とか)でしょう。そういうのはやめてほしいですね。ちょっとプレイヤーを甘く見ていると思います」

八神さんは、女性のひざの裏のエクボを描くことで脚の肉感を表現することに開眼したという。パンストのてかりの描写に神経を削る漫画家だからこそ、他人の描く女性にも厳しそうだ。最後に、いま、八神さんのいけてるシーンを訊ねると……

「パンストからペデキュアが見えるとか、いいんですよねー」

……って、八神さん、ひょっとして、ウケねらっていませんか?

僕もやるから君もやれ

他業種の有名クリエイターの皆さんも、どんどんゲームを作るべきだ。さあ、今がチャンス。こんなにおいしい仕事はないぜ。

ゲームって、とにかくぼろ儲けできる。1万円もする商品が何百万本も売れたりするマーケットって、他にないよね。自分のネーム・バリューを使ってちょっと珍しいことやって、それでビルの一本も建てられるならいうことないでしょ。

それに今だったら「ゲームクリエイター」の肩書きもカッコいい。なんてったって、デジタルで、バーチャルで、マルチメディアだもんね。本を1、2冊出しただけで「作家」を名乗る奴はほとんどいないけど、この世界なら、どんなクソゲーでも1本出しただけで「ゲームクリエイター」を名乗って偉そうにコメントできちゃったりする。実際、この状況にのっかって処女作が出来上がる前からゲームクリエイターを自称している方もいらっしゃるくらいだし。

とはいっても実際作るのは大変だろう……なんて思いますか？　ええ、確かにファミコンの時代には、ゲーム作りのノウハウは、別業界の人にとっては秘技・秘術の範疇だった。ハードもソフト環境もプアだったから、無理をしながら、つまり一種職人芸的なプログラミング技術を駆使しながら作っていくしかなかったもんね。

でも、もう時代は変わってる。今や、プレイステーションのような高機能マシンがある。素人さんのイメージするくらいのことなら、画面上に再現するのは容易だ。実写ビデオや生音をそのまんま取り込めるわけだから、プログラミングの知識がなくても、自分の思うままにゲームデザインできちゃうのである。『DEPTH』や『BABY UNIVERSE』って、遊んでるうちに自分の曲や3D-CGができちゃったりするでしょ。『ゲームツクール』シリーズみたいに、ゲームを作るゲームだって、もう一般ユーザー向けにリリースされている。ゲームをプレイする感覚で本格的なゲームを作ってしまえる、そんなインターフェイスもそのうちに出てくるはずだ。

食いしんぼうなら誰でもコックになれるわけではない。相撲マニアが相撲取りになれるもんでもない。けれども、ゲームの場合は、ゲーム好きなら誰でもゲームが作れる。そんな時代がやってこようとしてるわけ。ちょろいぜ。

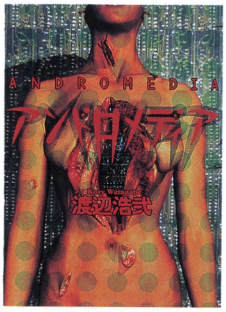
……なーんて、以上のように勘違いにのっかって作られたのであろう数々のクソゲーがゲームユーザーの失笑を買っている現状が、実はある。

『I.Q』や『パラッパ～』はむしろ例外中の例外。たとえば松浦雅也さんなんか本業（バンド）をやめちゃうくらいのめりこんでたもの。『パラッパ～』が当たってなかったらと思うと……。

決して余技じゃあできないってことだ。そんなに甘くない。皆さん、やるなら、命がけでやろうね。うん、僕もやる。

渡辺浩弐

'62年生まれ。作家、ハイテク評論家。ゲーム制作・情報メディア「GTV」代表取締役。著書に『BLACK OUT』『アンドロメディア』（ともに幻冬舎刊）



『アンドロメディア』バーチャルアイドルを巡る最新作。1300円（税抜き）

有名人を起用すればいいってもんじゃない

完全プロデュース、あるいは脚本など 当人がゲームに深く関わっていることが明記されていない限り、著名人の名前がオビに入っているゲームは信用しないほうがいい。いわく、監修、音楽、特別出演（声や顔写真）などと書かれているものだ。昔は芸能人がタイトルに登場してくるゲームは手を出さないのが基本だった。ゲーム内容にその芸能人はまるで関与していないうえに、その芸能人が旬なうちにゲームを売り切ろうとするから、制作期間も短く、当然、雑な作りになる（味とも言うが？）。最近はコレクターズアイテム化しているらしい。

著名人に監修させたという触れ込みにも注意。たいていの場合、名前を貸すだけだし、そもそも、何を監修させるというのか？　また、キャラクターデザインや音楽に有名人を起用……というのもよく見かけるが、ゲーム内容とは無関係の起用が多い。どうせなら、名前を使われる方々も真剣に取り組めば、尊敬された……(かもよ)。

パソゲーで異彩を放つクリエイターの参入も目立つ。プレステならではの味付けはどうか。写真はマックでカルト人気を誇るラショウ氏の『あの素晴らしい弁当を２度３度』(画面はＭａｃ版プレステ版は年内発売予定)

プレイステーション
PlayStation™
PlayStation
のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよぷよ2通
©COMPILE 1996
決定盤
いくぜ!ぷよステーション
第二回マスターズ大会のオーディションで選ばれた
アルル・シェゾの声優が出演!!
大会マスターの秘技を公開!
ハイテク攻略法収録!!
エンドレスでぷよれ!
とことんぷよぷよ入り!!
ムービーデータで楽しめる
PSぷよ通TVCF収録!!
コンビニ(セブンイレブン ファミリーマート サンクス サークルK)・ゲームショップで絶賛発売中・希望小売価格 4,800円(税別)
ばよえ〜んツアー'97
COMPILE GAME LIVE 1997
〜夏の魔導物語〜
開催
開催地区/沖縄・鹿児島・熊本・長崎・福岡・広島・高知・愛媛・和歌山・兵庫・大阪・名古屋・静岡・東京・栃木・石川・宮城・岩手・青森・新潟・函館・札幌・釧路・旭川・韓国(ソウル)
国内24ヶ所、海外1ヶ所(韓国・ソウル7/27)で7月20日〜9月7日の期間実施いたします。ファイナル(全国大会)は9月5日〜7日開催のTOKYO GAME SHOW'97 AUTUMNのコンパイルブースにて、最終日に開催されます。(TGSのみ入場料が必要です。)
《プログラム》ぷよぷよ通(一般・シルバー・ジュニア・レディース)・ぷよぷよSUN大会
新作ソフト発表、ぷよまん本舗出張店、コスプレ大会、魔導コミケ(仮)、他
入場無料
当日エントリー
お問い合わせ先:ばよえ〜ん事務局 0120-04-2424(平日9:00〜18:00)
ぷよぷよ
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン・平日9:00〜18:00)
※「ぷよぷよ」「ぷよぷよ通」は、(株)コンパイルの登録商標です。" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「いやぁ、ゲームSPA!をお読みのみなさん、ようこそ！ このページへ!!」

「いったい、なんですか？」

「1994年12月にプレイステーションが発売されて以来、今までにナント800タイトルあまりのソフトが発売されてます」

「す、すごい数ですねぇ」

「そこで、この誌面をお借りして、私たちが一目置く方々にご登場していただき、プレステソフトのランキングをしていただきます」（会場どよめく）

「ただいまより発表します！　最強プレステソフト・ベスト30」

森田芳光

映画監督。'83年『家族ゲーム』が大ヒットして一躍脚光を浴びる。今年監督した『失楽園』は全国的話題となった。麻雀、競馬のほか意外にもゲームにも造詣が深く、ソフトも数十本持っている

1 **芸能人対局麻雀 THEわれめでポン**
ビデオシステム　テーブル

2 **対局将棋「極」**
ログ　テーブル

3 **ウイニングポストEX**
光栄　シミュレーション

自分が本物のこの大会(テレビ番組)に出る直前に、このゲームでまさに死ぬ気で練習したのは懐かしい思い出です。各キャラクターの特徴がよく捉えられているうえに、さらにデフォルメされているのが面白い。で、お願いがあるんだけど、次のシリーズを出すときには、是非ボクもキャラクターに加えてほしい(笑い)。ひとつヨロシク。

千葉麗子

(株)チェリーベイブの代表取締役。デジタルコンテンツ&プロジェクトデザイナーとして活躍する元祖デジタルアイドル。自身がプロデュースしたPS用ソフト『ありすイン サイバーランド』(グラムス)も発売中

1 **Jumping Flash! 2**
SCE　アクション

2 **パラッパラッパー**
SCE　アクション

3 **海腹川背・旬**
エクシング　アクション

1位のJumping Flash! 2は、ビジュアルがライトな感じで楽しめるうえに、恐怖感も味わえる。進んでいった先の《落ちるかもしれないor落ちちゃった》って感じがイイ。あと、1回クリアし終わったあとのギャグ?も最高にいい感じなんですよね。

シャ乱Qのたいせー

シャ乱Qのキーボーディストで、ステージで回転させたら日本一のミュージシャン。現在、初の映画『シャ乱Qの演歌の花道』(8/30公開)を撮影中。7月からは野外イベントを中心としたツアーで全国をまわる予定

1 **バイオ ハザード**
カプコン　アドベンチャー

2 **ときめきメモリアル**
コナミ　シミュレーション

3 **I.Q**
SCE　パズル

ストーリー、ビジュアル、仕掛けと、とにかくよくできたゲームだと思う。心臓をドキドキさせながら夜中に一人でやってるときの姿は、今思うと恥ずかしいくらいだった。つまり、それだけプレイヤーをゲームの世界に入り込ませる、すばらしい構成と演出なんだよね。早くパート2が出ないかと待ち構えている今日この頃です。

京野ことみ

'78年10月18日生まれ。'92年、映画『七人のおたく』のオーディションで特別賞に選ばれ、同映画のアイドル役でデビュー。以後、テレビ、CM、映画に活躍中。8月8日『白線流し　十九の春』(フジテレビ系)放映予定

1 **FINAL FANTASY Ⅶ**
スクウェア　RPG

2 **パラッパラッパー**
SCE　アクション

3 **バイオ ハザード**
カプコン　アドベンチャー

とにかく、ずっとやり続けてました。でも、なかなかクリアできなくて、本当にハマってしまいました。もともと、RPGって好きなんだけど、このソフトは子供だけでなく、大人まで楽しめて、とことんハマってしまう何かがある。誰にでもできて、やり出したら止まらないのが、その魅力ですね。こんなゲームに出会ったのは、久しぶり!

30 Street Games '97

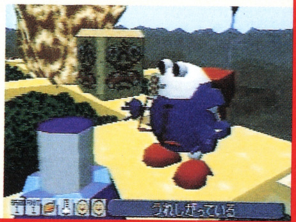
SCE
スポーツ

ローラーブレード、スケボー、自転車などを使用して米大陸の市街地をレースする。走行中は、パンチやキックで文字通り他人を蹴落としていくところが人間くさくて気持ちイイ。走行ギアは獲得賞金で買い替えも可能だ

29 がんばれ森川君2号

SCE
バラエティ

PiTという知的生命体を主役にした育てゲー。コミカルな動作が妙に微笑ましくて、たまごっち同様に愛着がわくはずだ。また、飼育庭と呼ばれるマップも多数あり、育成以外でもRPG的な楽しみ方ができる



28 リッジレーサー

ナムコ
レース

'94年12月に発売されたシリーズ第一弾。走行中の車の挙動がリアルで、ハンドリングに呼応してフロントタイヤがステアしたりと芸が細かい。ネジコンとの相性も良く、スピード感を味わうには持ってこいのゲーム

27 COOL BOADERS

ウエップシステム
スポーツ

スノボ競技のなかで、最も迫力あるエクストリームが舞台。でも、楽しいのは滑走よりも、ジャンプ台でのエアトリック。サブロク、180、グラブなんて技も簡単に出せるのが気持ちい い。BGMは当然メロコアだ

26 闘神伝

タカラ
格闘

サーベル、こん棒、ムチなどキャラがそれぞれ武器を手に闘う格闘モノ。ボタン一つで必殺技が出せるなど初心者もなじみやすい。発売当初にヒットし、現在パート3まで発売中。女闘士のキャラも根強い人気

©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. ©Sony Computer Entertainment Inc. ©1993 1994 NAMCO LTD. ©1996 UEP SYSTEMS, INC. All rights reserved ©TAKARA CO., LTD. 1996 PROGRAMMED
©TAMASOFT 1996 ©1996 NAMCO LTD. ©COMPILE 1996 ©1997 GENKI ©1991/1997 スクウェア ©TAITO CORPORATION. 1996

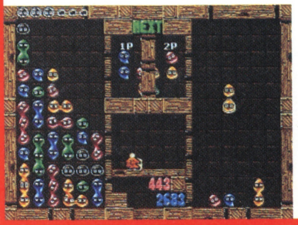
25 レイジレーサー

ナムコ
レース

公道レースの人気シリーズ第3弾。今回から獲得賞金で愛車をパワーアップすることができたり、オリジナルのロゴを車体に貼ることができたりで遊びが増えた。登場するレースクイーンが毎回楽しみだったりする

25 ぷよぷよ通 決定版

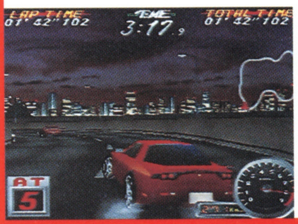
コンパイル
パズル



女のコに人気の落ちモノパズルの代表ソフト。ぷよぷよ名人による攻略法や「とことんぷよぷよ」モードなどオマケが付いている。パズル系のソフトは一枚くらい持っていてソンはない。もちろん女のコ対策で

23 首都高バトルR

元気
レース



前作での東京コースに加え、大阪環状線、湾岸線を追加。さらにバックミラー機能も付いてブロック走行も可能になった。エンジン、足回りなどを改造して、最後はドリキン土屋圭一に挑戦だ。族気分に浸れます……

22 FIGHTERS' IMPACT

タイトー
格闘

使用キャラの格闘流派を選べるスタイルセレクトシステムは独自のもの。それによって同じキャラでも、まったく別人になってしまうこともある。自分に合ったキャラ&流派を探すのも楽しい。飽きのこないソフトだ

21 FINAL FANTASY Ⅳ

スクウェア
RPG

FFシリーズのなかで、ストーリーの評価が最も高い作品。スーファミ版のスペックに加え、ダッシュ機能と本編前後にCGムービーを追加。魅力的なキャラクターが見せる感動巨編に涙した人も多い!?

---

1 トワイライトシンドローム～探索編～
ヒューマン アドベンチャー

2 パラッパラッパー
SCE アクション

3 リッジレーサー
ナムコ レース

私が選んだ1位のソフトは〝ハマった〟ゲームというよりも、ゲームSPA!の編集者に〝ハメられた!〟ゲーム。私は怖いのイヤなのに、前号のゲームSPA!のお仕事でプレイしなければいけないハメに。でも、やっていくうちにハマってしまい究明編まで一気にプレイしてしまったんです。

安珠

写真作家。東京生まれ。物語のある独自の写真世界を創り続けている。作品集に『星をめぐる少年』、『眠らない夢』等。最近では映画『失楽園』のポスター撮影が話題に。本誌でも表紙、グラビアで安珠ワールドを展開

クリス・ペプラー

広告制作の仕事に携わっていたが、'88年J-WAVE開局時にナビゲーターとして抜擢。以来、ラジオ、テレビ出演など多方面で活躍。主な出演番組は、『TOKYO HOT100』(J-WAVE)、『WIN』(日本テレビ系)。CMナレーションも多数

1 Wipe out
SCEI レース

2 MYST
ソフトバンク アドベンチャー

3 クーロンズ・ゲート
SME アドベンチャー

洋ゲーということで日本制作のものと違って、画像の荒っぽい質感が気に入っているんです。それに、何といってもサントラに入っているアーティストが、UKテクノシーンで活躍しているプロディジー、アンダーワールド、ケミカルブラザースといった連中なんですよ。音源のみでも、十分に聴けてしまうところがいいですよね。

田村 亮（ロンドンブーツ1号2号）

'72年1月8日生まれ。深夜番組のキレぶりはすでに有名だが、グローブ座、青山円形劇場などでの単独ライブでも抜群の観客動員数を誇る。8月29日、日本青年館での吉本の若手大集合のイベントにも出演決定！

1 FINAL FANTASY Ⅶ
スクウェア RPG

2 闘神伝
タカラ 格闘

3 バイオ ハザード
カプコン アドベンチャー

グラフィックのスゴさ！ しかもその絵の中をキャラが歩ける！ この新しさとビックリはダントツの1位です。ただ、1回クリアしたあと、またやってたらセーブポイントがなくて、電源付けっ放しのまま仕事で2日帰れなかったんですよ。で、プレステ本体がイカれちゃって(笑い)。ソニーさん、本体をプレゼントしてくれないですかねぇ。

1 パーフェクトゴルフ
セタ スポーツ

2 鉄拳2
ナムコ 格闘

3 パズルボブル2
タイトー パズル

なによりも、日本に実在するゴルフ場でプレイできるっていうのがイイですね。だから、いつも行くゴルフ場で〝復習〟したり、次回行く予定のコースの〝予習〟に使うなどハマってます。ただ、プレイヤーが選べるキャラをもっと増やしてほしいですね。『市議ゴルファー佐野～ニギリとオヤジにはめっぽう強い』とかね(笑い)。

佐野美和

'66年12月16日生まれ。'91年のミス日本でもある才女は、現在、東京都八王子市議会議員。趣味はゴルフ、旅行、野球観戦。最近お気に入りのテレビ番組は『目撃！ドキュン』(テレビ朝日系) らしい

ミニスカポリスの宮内知美

イエローキャブ所属のタレント。深夜番組『出動！ミニスカポリス』(テレビ東京系) でリーダーとして活躍。主演ビデオ、オムニバスムービー『ナイトメア・シナリオ』のVOL.2『音なしくしろ』は7月リリース予定

やっぱり1位に挙げるなら、『パラッパ』でしょう。「エーッ？ 私リズム感ないの？」とか思って、「ウソ～」って半泣きしながら何回もリセットボタン押しちゃったもん。特にヤラれたのがニワトリ先生のクッキングのトコ。体まで揺ら てがんばっちゃった。かなり自分の痛いトコを突いてくれたゲームですね。

1 パラッパラッパー
SCE アクション

2 ときめきメモリアル
コナミ シミュレーション

3 I.Q
SCE パズル

むぎばやしひろこ

1 WIPEOUT XL
SCEI　レース

2 ブシドーブレード
スクウェア　格闘

3 STREET GAME
SCE　スポーツ

'74年生まれ。モデルとして活躍しながら、avexのホームページをはじめとするさまざまなデジタルコンテンツをプロデュースしている

『WIPE……』は、CG&テクノと超高速体感カーレースの融合が楽しめる！　ロンドンで有名なデザインクリエイター集団・リズムリパブリックによる未来的なデザインはCOOLだし、テクノ系ミュージシャンが手掛けたサウンドもスゴイ！

市川染五郎

'73年1月8日生まれ。6歳で初舞台を踏み、8歳で七代目市川染五郎を襲名。14歳のときには史上最年少の若さで『ハムレット』主演。この春、舞台『バイ・マイセルフ』でも、父・松本幸四郎と共演し、話題を集めた

1 ワールドスタジアム EX
ナムコ　スポーツ

2 DEPTH
SCE　バラエティ

3 パラッパラッパー
SCE　アクション

野球ゲームは基本的になんでも好きですが、なかでもこの『ワールドスタジアム EX』が気に入っています。操作が結構難しいのでやりがいがありますし、映像も特にホームランの時など楽しく、見ていて飽きません。今は130試合のペナントレースモードで、我らが巨人を操作しています（こちらはダントツ1位なんですが…）。

田中秀幸

CGデザイナーの第一人者。FILAボディボードのCM、SUPER LOVERSのアートディレクション、フジテレビ系『スターどっきり大作戦』のオープニングタイトルなどを手掛けている

1 DOOM
ソフトバンク　アクション

2 シヴィライゼーション
アスミック　シミュレーション

3 WIPEOUT XL
SCEI　レース

プレステ版『DOOM』はヤバすぎます。コントローラーと操作感がばっちりマッチしちゃってます。PC版の『DOOM』にハマった人はプレステでもやるべき。あと、音が死ぬほどいいです。2位のは策略好きの人にオススメ。

高橋信吾

人気プロスノーボーダー。'95年日本オープン・ハーフパイプで、日本人最高の10位。昨年度から、自らデザインしたボードをJOYRIDEから発売

1 FORMULA 1
SCEI　レース

2 デストラクションダービー2
SCEI　レース

3 パラッパラッパー
SCE　アクション

数あるF1ゲームのなかでは、ビジュアルや車体の走行感覚が、一番リアルに作られている。もともと、車のレースゲームが好きなので、友達と勝負したりして、結構遊びこみましたね。それに、僕の好きなシューマッハが登場するのもポイント高いですよ。

佐藤藍子

1 FINAL FANTASY Ⅶ
スクウェア　RPG

2 バイオ ハザード
カプコン　アドベンチャー

3 パラッパラッパー
SCE　アクション

'77年神奈川生まれ。第6回全日本国民的美少女コンテストでグランプリ受賞。現在、ドラマ『総理と呼ばないで』や『マジカル頭脳パワー』に出演。新宿ジョイシネマにて主演映画『タイム・リープ』も公開中

FFシリーズは昔からファンだったんです。プレステに移植が決定したときは、どんな作品になるのか楽しみにしていたんですけど、本当に期待通りの出来でしたね。写真と間違えてしまいそうなほど精巧なグラフィックも素晴らしいし、キャラクター設定も奥が深いと思いました。

桜井智

フジテレビ系のアニメ『るろうに剣心』の巻町操役をはじめ、レギュラー番組計5本の人気声優。朝倉薫演劇団では舞台女優としても活躍。ビデオ&CD『桜井智のひたすら声優志願』(ポニーキャニオン)が発売中

1 パラッパラッパー
SCE　アクション

2 NOëL
パイオニアLDC　シミュレーション

3 ぷよぷよ通 決定版
コンパイル　パズル

ゲームソフトとか、よくファンの方にいただいたりするんですが、難しくてクリアできないんですよ。でも、パラッパは、リズム感があればできるから簡単で楽しめます。主人公が、あまり強くないのも、かわいくて親しみがもてますね。でも、最後のステージで失敗すると、お客さんが帰っちゃったりして、悲しいんですけどね(笑い)。

20 ウイニングポスト2

光栄
シミュレーション

馬主として競走馬を育て、牧場を経営し、クラシック3冠制覇までを擬似体験。馬と騎手、調教師の相性やサラブレッドの繁殖といった細かい部分まで気にしないと牧場は破産に追い込まれてしまう。苦労は多いのだ

19 ワールドスタジアム EX

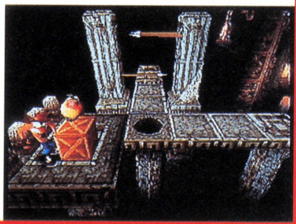
ナムコ
スポーツ

誰もが愛したファミスタの兄弟ソフト。変化球の投げ方や、球を打つタイミングなどに違和感を覚えるかもしれないが、リアルさはファミスタの数段上。自分の作った選手をチームに入団させる分身くんモードも楽しい

18 クラッシュ・バンディクー

SCE
アクション

横方向だけでなく、画面の奥や手前へとステージがスクロールする立体アクション。背景、キャラはポリゴンで描かれていて、キメ細かい印象。突拍子もない仕掛けも多く隠されており、ハラハラしっぱなしのゲーム



17 ソウルエッジ

ナムコ
対戦格闘

武器を使用した3D格闘アクション。日本刀、ヌンチャク、斧などで個性豊かな技を出していく。視点変更や5人の隠しキャラほか裏ワザも豊富にある。目指すは、全キャラクリアして、水着のソフィーティア登場か!?

16 DOOM

ソフトバンク
アクション

パソコンで大ヒットしたシューティングアクションゲームの移植版で、マップの異なるパート1、2が楽しめる。次々と襲ってくるモンスターどもをバリバリ撃ち殺しまくり。操作性も超カンタンなのでビギナーもOK

©1996 KOEI CO.,LTD. ©1996 NAMCO LTD. "Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive studio,Inc. ©1996 Universal Interactive Sturce Code ©1996 Naughty Dog,Inc. All rights reserved.
©1995 1996 NAMCO LTD ©1995 Id Software,Inc. All Rights Reserved.

15 闘魂烈伝2
トミー
スポーツ

バトルロイヤルからタッグマッチまで、しかもツープラトン攻撃までできてしまう作品。前作より登場レスラーが増え、アントン会長も実名で初参戦だ。入場テーマも本物通りで、ファンなら涙ウルウル状態のはず

14 FORMULA 1
SCEI
レース

'95年のデータをもとに実在するチーム、ドライバー、コースを忠実に再現し、特にコースのリアルさは、プロドライバーの評価も高い。タイヤの減り具合や接触するとマシンが壊れるなど、ディテールも見事

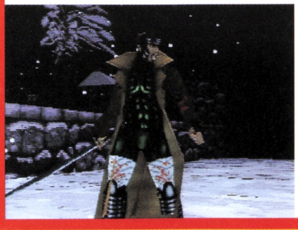
13 DEPTH
SCE
バラエティ

海中を泳ぐイルカを操作して、リズムのモニュメントを入手。それをＤＪ感覚でリミックスして、ドラッグビデオ風の映像を見ながら自分だけのグルーヴ感に浸る。知的な音楽遊びができる一風変わったゲームソフトだ

12 PARFECT GOLF
セタ
スポーツ

日本全国の実在する有名ゴルフ場、２６６コースを収録している恐ろしいソフト。プレイして楽しむことはもちろん、ゴルフ場データベースとしての利用価値も高い。イメージトレーニングにも最適だろう

11 ブシドーブレード
スクウェア
格闘



体力ゲージを廃し、刀剣による一撃必殺の闘いを実現。複雑なコンボ技ではなく、微妙な間合いと細かいフェイントが勝負を決める緊張感は他に類を見ない。ただし、あまりに呆気なく勝負が決まることもあるが……

元プロ野球ヤクルトの

栗山英樹が野球ゲームに挑戦

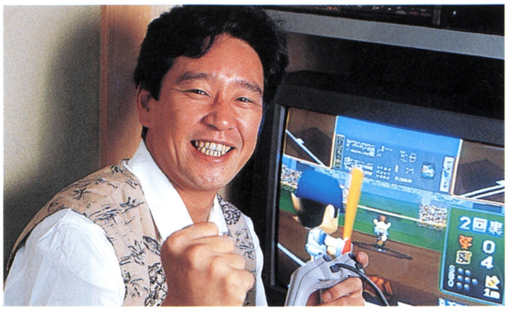
スクウェアの新作『デジカルリーグ』で栗山さんは、巨人を選んでコンピュータと対戦。「いや～驚きました。巨人の斉藤投手は、スライダーのキレから投げ方までそっくり。打者にしても個性をよくとらえているし、スイングが一発狙いと通常のスイングの２種類が選べるのが面白かった。清原選手は全スイング一発狙いで全打席三振してしまいましたが(笑い)。このＣＧはゲームとしてだけでなく、実際にテレビの野球解説の再現や予想にも使えるんじゃないかなぁ」。元プロ野球選手も初心者ではコンピュータに惜敗。

1 FINAL FANTASY Ⅶ
スクウェア　RPG

2 FINAL FANTASY Ⅳ
スクウェア　RPG

3 ウイニングポスト2
光栄　シミュレーション

'61年４月26日生まれ。東京学芸大学卒業。ヤクルトスワローズの入団テストに合格し'84年ドラフト外入団。'90年のシーズン終了後現役を引退する。現在、スポーツジャーナリストとして活躍中



小室友里

ＡＶ女優。'76年東京生まれ。'95年『唇もとろげちゃう！』(NANA) でＡＶデビュー。ロリロリ系のルックスが人気となり、貸し出し率はトップクラス。最新作は『ありったけの愛液』(ティファニー)

1 パラッパラッパー
SCE　アクション

2 FINAL FANTASY Ⅶ
スクウェア　RPG

3 ソウルエッジ
ナムコ　格闘

今、すごくハマッてるんですよ。キャラクターが本当にかわいいし、ヒップホップ調の音楽もノリがいいですよね。ルールが簡単だし、わかりやすいと思いますよ。一応、ストーリー仕立てになって絵本のような内容なのも気に入っています。個人的には、４ステージ目のニワトリおばさんをなかなかクリアできないで悔しい思いをしてるんです。誰かコツを教えて下さい(笑)。

大川 豊

1 鉄拳２
ナムコ　格闘

2 クーロンズ・ゲート
SME～　アドベンチャー

3 厄～友情談疑～
アイデアファクトリー　バラエティ

我々は、映像を壁面に映写できるプロジェクターをもっているので、ありとあらゆる場所で鉄拳大会を開催しているのだ。白い家、白い壁はもちろんのこと、ときには厚生省や通産省の壁に鉄拳２の画面を投映したこともある。一度、ロシア大使館の壁でJACK-2対P.JACKの対決をやってみたいと思うのだが、それは無理だろうか!?

明治大学在学中に大川興業を結成、総裁に。現在、東スポ、ぴあ、宝島などでコラム連載中。７月23日には北沢タウンホールで、若手芸人の育成ライブ「すっとこどっこい」を開催予定。問大川興業☎03-3457-7625

杉山知之

15年ほど前、ブロックを消して、敵を閉じこめ、脱出する「ロードランナー」というゲームにハマッた。最後まで一気にクリアしないと最終画面が見られないというので、３日３晩やり続けたことも。『I.Q』は、同じような感覚が味わえるソフト。

1 I.Q
SCE　パズル

2 パラッパラッパー
SCE　アクション

3 FIGHTERS'IMPACT
タイトー　格闘

ＭＩＴメディアラボ客員研究員。ビジュアルサイエンス研究所長を経て、'94年デジタルハリウッド学校長。サンタモニカにも同校を設立

バクシーシ山下

このゲーム、女のコ(いわゆるギャル系ね)に人気が高いといわれるものの、まだまだだしたことのないコが多かった。で、「パラッパいっしょにやろうよ」と誘うと部屋デートが即実現するという「決め手」でした。お世話になったお礼に１位。

ＡＶ監督。７月に『めちゃイケてる飲尿娘』(ドキュメントレーベル)、『うわさのビキニギャル３』(V&Rプラニング) をリリース

1 パラッパラッパー
SCE　アクション

2 バイオ ハザード
カプコン　アドベンチャー

3 レイジレーサー
ナムコ　レース

©NJPW ©1996 TOMY ©yuke's ©PSYGNOSIS LIMITED.1996 ©Licensed by FOCA to Fuji Television
©Sony Computer Entertainment Inc. ©1995 SETA CO.,LTD. ©1995 NASA CORPORATION,LTD ©Hiroshi Tahara 1995
©1997 スクウェア／ライトウェイト

引田天功

イリュージョニスト。昨秋行った米国西海岸ツアー、今春の中国公演の集大成が8月20～30日に、大阪中座にて音楽プロデュース・大江千里、振り付け・ラッキィ池田という異色の顔合わせで行われる

1 **MYST**
ゲームバンク　アドベンチャー

2 **バイオ ハザード**
カプコン　アドベンチャー

3 **クラッシュ・バンディクー**
SCE　アクション

『ＭＹＳＴ』は、ゲーム音に魅力を感じました。このゲームは、次に何をすればばいいのかわからなくなったときが、心理的に面白いですね。ロスで、『ＭＹＳＴ』の物語に出てくる本を見つけました。その本を読めばＭＹＳＴ島にいけるかも知れない。でも、帰ってこれなかったら困るので、人生の後のほうに取っておきます。

カオルコ

1 **I.Q**
SCE　パズル

2 **パラッパラッパー**
SCE　アクション

3 **ゲゲゲの鬼太郎**
バンダイ　アドベンチャー

『I.Q』はウチの事務所にポスターが貼ってあってカッコよかったから1位にします。『パラッパラッパー』はロドニーの絵がとってもかわいいし、『ゲゲゲの鬼太郎』は目玉のオヤジが気に入ったので3位に。こんな風にゲームもジャケットの絵やキャラクターで選んでいく時代なんじゃないのかな。

元アイドル、現アーティスト。オリジナルキャラクター"ケイコ"は、VIVA YOUのＴシャツやグッズにもなった。6月1日には、CD「SWEET SWEET JUNKY」をリリースし、歌手としても活躍中

ピストン西沢

'90～'91年の国際スクラッチＤＪ大会で2年連続準優勝。音楽のリミックスからプロデュース、放送ディレクターまでと、幅広く活躍。ナビゲーターとしてもJ-WAVEの『Jsコーリング』に出演中。自称音楽お楽しみ屋

1 **バイオ ハザード**
カプコン　アドベンチャー

2 **MYST**
ゲームバンク　アドベンチャー

3 **パラッパラッパー**
SCE　アクション

大好きなサム・ライミの映画の世界に入り込んだような恐怖と緊張感。そして、ゾンビを撃ちまくる快感。コレ以上、こんなにハマッたゲームはありませんね。今では、3時間でクリアして手に入れたロケットランチャーを装備して、シューティングゲームとして楽しんでます。弾数無制限だから、これが気持ちいいんです（笑い）。こんなに楽しめるゲームは他にないです。

古川益三

マンガ古本専門店「まんだらけ」代表。8月に中野ブロードウエイセンターにて開校する3ＤＣＧ塾「Ｄ９School」の主宰も行う。7月には道玄坂にある「まんだらけ渋谷店」が「渋谷ＢＥＡＭ」Ｂ２に移転予定

1 **FINAL FANTASYⅦ**
スクウェア　RPG

2 **金沢将棋'95**
セタ　テーブル

3 **バイオ ハザード**
カプコン　アドベンチャー

よく息子がPLAYしているのを眺めているんですが、数あるゲーム中でも、『ＦＦⅦ』や『バイオ ハザード』の美しい映像、ポリゴンを使用した演出効果には感嘆しています。もしかしたら、私にＣＧ塾「Ｄ９Shool」設立を思い立たせたのは、こんな思いの積み重ねなのかも知れませんね。

高木ブー

1 **ホーンドアウル**
SCE　シューティング

2 **パーフェクトゴルフ**
セタ　スポーツ

3 **雷電プロジェクト**
セイブ開発　シューティング

ザ・ドリフターズの一員。ハワイアンアーティスト。8月1日「GOOD！」（ソニーレコード）発売予定

趣味がクレー射撃なので、ゲームもシューティングが好きです。このゲームはほかのシューティングと違い、コントローラーではなくガンを使うから、実際に体験した気分になれます。

鈴木みのる

実は『鉄拳2』をやりたくて、プレステを買ったんですよ。いまだに結構遊んでます。各キャラクターにストーリー性をしっかりと持たせたりして深みがあると思います。

第二代キング・オブ・パンクラス君臨したレスラー。7月20日後楽園、8月9日大阪・梅田での試合を予定

1 **鉄拳2**
ナムコ　格闘

2 **バイオ ハザード**
カプコン　アドベンチャー

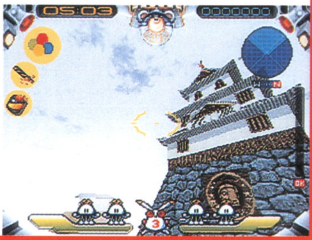
3 **FINAL FANTASYⅦ**
スクウェア　RPS

---

10 Jumping Flash!2

SCE　アクション

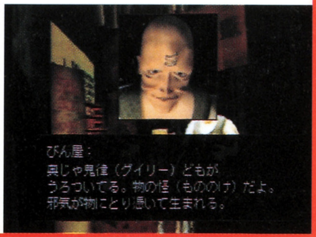
プレステ初期に登場した元祖飛びゲーの続編。カラフルで明るい世界観を持ち、広々とした3Ｄ空間を自由に跳び回れる爽快感がウリ。上空から地上に落下するときなどは、ほとんどスリーフォール状態。高所恐怖症にはツライっス



9 クーロンズ・ゲート—九龍風水傳—

SME　アドベンチャー

主人公は風水師。失われた香港・九龍城が復活し気脈が乱れる。それを正すため主人公は九龍城へ、という物語。グラフィックはＦＦⅦとは別の次元ですごい。キレイではなく汚いのだ。意外とカンタンでアンチ派にオススメの一品



8 MYST

ゲームバンク　アドベンチャー

もとはパソコンでヒットした移植作。ＭＹＳＴと呼ばれる神秘的な島に隠された謎を解き明かしていく。画面上にプレイヤーキャラは登場せず、アイコンのみで操作。それ故に、独特なグラフィックの様式美を一層際立たせている

7 WIPEOUT XL

SCEＩ　レース

近未来が舞台の反重力マシンによるレースゲーム。ブレーキがないうえ、微妙なバランスで空中に浮いてるので、あちこちの壁にガンガン衝突。そのスピーディな疾走感はゲーム酔い一歩手前かも。ＢＧＭのテクノビートもグッド

6 ときめきメモリアル forever with you～

コナミ　シミュレーション

恋愛シミュレーションの横綱格。学校を舞台に文化祭やクラブ活動を女子高生とエンジョイしたり、学校帰りにデートしたりと、夢のような高校生活を擬似体験できる。充実度は高いが、持ってるのを人にバレたときの赤面度も高い

Ⓒ1995,1996 Sony Computer Entertainment Inc. ⒸSony Music Entertainment(Japan)Inc.
ⒸSOFTBANK, CYAN, SUNSOFT. INTERPROG, ALFA SYSTEM SOMETHING GOOD
ⒸPSYGNOSIS LIMITED. 1996 Ⓒ1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ⒸM. GIGIE

ゲームクリエイターへC&Rが新しいワークスタイルを提案します。

我々C&R社は、「実力のあるクリエイターに、その実力に相応しい仕事と報酬を」という考えのもと、フリーランスの方々のバックアップを目的にC&Rエージェントシステムをスタートさせました。「映像」クリエイティブの分野において、世界の中心であるアメリカのユニオンシステムを導入。映像業界の登録者数は5000名となり、大きな実績を挙げています。
これらを「ゲーム業界」にとり入れ企業には優秀な人材を、クリエイターにはより力を発揮できる優遇された環境を提供するために、ゲームクリエイター部門がスタートしています。

C&Rエージェントシステム

C&Rエージェントシステムは「フリーランス」というスタイルのもつ不安要素を解決し、より自由で安定したクリエイティブ環境を提供します。営業活動は勿論、契約期間、報酬の交渉から契約に関する全ての事務手続まで、全て当社が代行します。依頼主の倒産や作品が流れた場合の保障も万全です。

登録 まずはC&Rの窓口までご連絡下さい。必要な手続きをご説明いたします。

▼

仕事の紹介 あらかじめ伺ったご要望・ご都合に合わせて、企業から依頼のあった仕事をご紹介させていただきます。

▼

推奨 仕事の内容にご承諾をいただければ、C&Rから企業に推薦させていただきます。

▼

打合せ・条件確認 当社コーディネーター同行のもと、仕事の内容など細かい打合せを行います。

▼

契約成立・業務開始 登録から業務完了後も、あなたの費用負担はありません。

職種	資格
プログラマー	C言語、アセンブラでの開発経験者。
CGデザイナー	2D、3D、実務経験者、Lightwave、Softimage、経験者　尚可
プランナー	ゲーム企画経験者
ディレクター	実務経験者

■募集要項
資格／詳細は表組参照
給与／月給18～80万円（契約内容により異なる）
※経験・能力により優遇。
待遇／社会保険完備、損害保険加入制度、インターネット接続割引制度、他
応募／電話連絡の上、履歴書（写真貼付）を持参下さい。
詳しくは電話の際ご説明致します。
※面接日応相談
■会社概要
設立／1990年3月　資本金／6500万円
事業内容／マーケティング事業、一般労働派遣業（般13-01-0367）、有料職業紹介事業

（株）クリーク・アンド・リバー社 ゲーム事業部
千代田区一番町15一番町NNビル1F
TEL：(03)5275-1171（担当）西田
Email 受付：nobu@hq.cri.co.jp

志茂田景樹

推理小説的な謎解きが満載のアドベンチャーゲーム『七つの秘館』では原作を担当。今夏には、同じく原作を担当したPC版ソフト『ENIGMA』も発売を予定。歴史小説『徳川慶喜と家族』（キバブック）も好評発売中

ラッキィ池田

振り付け師としてCMを多数手掛ける。タレントとしては、TBSラジオ『土曜ワイド永六輔その新世界』にレギュラー出演中。8月1日から新宿シアターアプルにて、『カンコンキンシアター』公演も予定

まずは、志茂田先生が挑戦。ところが、いきなりBAD→AWFULに突入。オニオン先生も10数秒で居眠り状態だ。先生も熱くなってコントローラーを占領して何度も挑戦。でも結果は同じ。ラッキィさんが、「クール目指すはずがホットになってるよ」と、つっこむが全く耳に入ってない。一方、ラッキィさんは、元ディスコダンサーだけあってリズム感はバツグン。初体験なのに、ステージ1を難なく卒業。そのまま、4までクリアしてしまった。しかもスタンディングで妙な踊り付き。さすが、プロの振り付け師、見せてくれます！

パラッパラッパー 初心者対決 はたして軍配はどちらに？

1. I.Q
   SCE　パズル
2. DEPTH
   SCE　バラエティ
3. アクアノートの休日
   アートディンク　シミュレーション

1. Jリーグ ウイニングイレブン
   コナミ　スポーツ
2. 新 遙かなるオーガスタ
   ソフトバンク　スポーツ
3. オーバードライビンDX
   EAV　レース

1. ブシドーブレード
   スクウェア　格闘
2. 鉄拳2
   ナムコ　格闘
3. ビルクラッシュ
   翔泳社　パズル

このソフトは、ビジュアルがイイだけでなく、斬った後の感触みたいなんを感じるんです。それに、闘う場所も、たとえば竹藪に逃げ込めたり、しかもその竹が斬り刻めたりとリアリティ十分。キャラでは、子連れ狼の萬屋錦之介に似ている〝着流し〟がお気に入りです。ただ勝つだけでなく、いかにカッコ良く斬るかというところにまでこだわりますね。

'63年生まれ。美術系の高校を卒業後、『詩』『書』『絵』『音楽』などの分野で「自分を誉めて讃える作品」を作り続ける芸術家。現在、8月に発売予定の新作詩集を執筆中である

三代目魚武　濱田成夫

仲間由紀恵

歌手。ギャルゲー『トゥルーラブストーリー』の主題歌も担当。7月10日に初写真集『Pastel』（近代映画社）と、8月10日に新曲『負けない愛がきっとある』（PSソフト・ロックマン×4のテーマ曲）を発売

あまりハマッたりしないで、すぐにやめられるゲームが好きなんです。このゲームはキャラクターが可愛いし、背景の街並がアメリカのストリートしてて、オシャレなんですよ。ゲームはわかりやすくて、簡単なのがイチバン。横スクロールのアクションとか、パズルとかが好みなんです。RPGはどうもニガ手ですね。時間ばかりかかってしまいますから。

1. ハーミィ・ホッパーヘッド
   SCE　アクション
2. パラッパラッパー
   SCE　アクション
3. ツインビー対戦ぱずるだま
   コナミ　パズル

香山リカ

精神科医。診療のかたわら、各種メディアで活躍、趣味を生かし『テレビゲームと癒し』（岩波書店）などの著作がある。ほかに近著として、『サイコな愛に気をつけて』（青春出版社）など

1. バイオ ハザード
   カプコン　アドベンチャー
2. 闘魂烈伝2
   トミー　格闘
3. FINAL FANTASY Ⅶ
   スクウェア　RPG

以前、〝未来のゲーム〟みたいなイベントの会場で3Dポリゴンのホラーゲームのデモを見た。「こんなゲームがほしい！」と興奮する一方で「こんなゲームできるわけないじゃん」とも思った。が、しかし！　それからわずか3年で実際にプレイできるとは。ゲームの内容も怖いけど、そのこと自体が悪夢のようです。

BEST5 COMING NEXT！

発表！ベスト5ランキング

上位に選ばれた、今最高に面白いソフトたち

パラッパラッパー

SCE アクション

みんなで楽しめる、というプレステの基本精神を最も忠実に表現している国民的ソフト。リズムに合わせて、指示通りにボタンを押すだけの超簡単な内容だが、女のコ受けしそうなキャラクターとノリのいいヒップホップサウンドは魅力充分。ゲーム中に一時停止できなかったり、ステージ数が少なかったりと不満も残るけど、それは期待される続編で解消してもらいましょ。

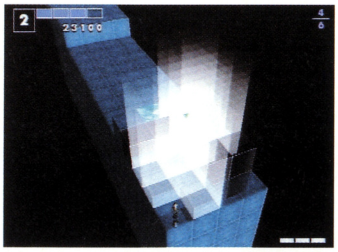
② バイオ ハザード

カプコン　アドベンチャー

多くのユーザーにプレステ購入を決めさせたキラーソフトの先がけ。背筋の凍る恐怖の仕掛け、先の読めないストーリー展開、なかなか死にやがらないゾンビたち。ＣＧの完成度も高くて謎解きも豊富。ビビリながらハマってしまう中毒性の強い内容だ。ここまで来ると心臓に悪いかも!?

③ I.Q～Intelligent Qube

SCE パズル



迫ってくるキューブを消すだけの単純な内容で、アクションとパズルの融合が新鮮。瞬時に先を読み、判断を迫られたあげく、最後にはプレイヤーのＩＱまで判定されてしまうのが初心者には悲しい!?　操作性や画面表示がイマイチで慣れるには時間が必要か。とことん奥の深いゲームだ

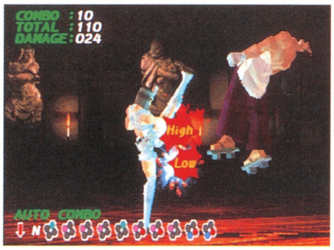
④ FINAL FANTASY Ⅶ

スクウェア　RPG

人気シリーズのプレステ移植第１弾。環境問題を扱った重厚なストーリーに、キメの細かいＣＧ映像でファンに衝撃を与えた超大作。映画的な構図や立体感あふれる移動システムは見事だ。でも、途中で物語の鍵を握る女性キャラクターが、あっけなく死んじゃうのには思わずボー然……

⑤ 鉄拳2

ナムコ　格闘



アーケードでも大人気の定番格ゲー。ナムコのＣＧ技術を結集したオープニングデモの美しさには、ただただ感動です。必殺10連コンボによる攻防は『鉄拳２』最大のウリで、他の格ゲーでは味わえない迫力。中ボスを使用できたり、プラクティスモードで連続技を練習できるのも嬉しい

※このランキングは、ご登場いただいた方々に5月31日までにアンケート方式で5位まであげてもらい（誌面には3位までしか書いてありませんが）1位＝10点、2位＝6点、3位＝4点、4位＝2点、5位＝1点で加算したものの集計結果です

「週刊SPA!」でおなじみのメンバーに聞いてみると……

1 **ゼビウス復刻版(ナムコミュージアムVol.2)**
ナムコ シューティング
2 **I.Q**
SCE パズル
3 **ぷよぷよ通　決定版**
コンパイル パズル

唐沢なをき

マンガ家。『週刊ＳＰＡ！』で「からまん」を連載中。『夕刊赤富士』(小社)、『原子水母』(ぶんか社)、『ハラペーニョ』(アスキー)など多数

基本的に仕事の合間に短時間で楽しめるシューティングやパズルゲームが好き。特にゼビウスは昔ハマった懐かしさもあって、すぐに買ったけど、グラフィックも良くなってて驚いた。

1 **Jumping Flash!**
SCE シューティング
2 **Jumping Flash!2**
SCE シューティング
3 **パラッパラッパー**
SCE アクション

パトリック

DJ。完全なPS派で「自分に近いセンスを持ったソフトが多い。宣伝の仕方も好きだし」。また「Wipe Out」では音楽を担当

クラブの雰囲気に似たテクニカラーな世界が気持ちイイ。やるときは自分の目線に設定するのがオススメ。自分が飛んでる気分になって、ボクなんか身体が動いちゃって大騒ぎだよ。

「バカドリル」の文庫本2冊にわけて同時発売中

1 **ときめきメモリアル**
コナミ シミュレーション
2 **鉄拳2**
ナムコ 格闘
3 **ソウルエッジ**
ナムコ 格闘

天久聖一

アニメの世界で恋するなんて……。長年の夢が、このゲームでかないました。ありがとうコナミさん！

バカサイメンバー

1 **ときめきメモリアル**
コナミ シミュレーション
2 **闘魂烈伝**
トミー 格闘
3 **闘魂烈伝2**
トミー 格闘

7月に「Ｔシャツ先生」(アスキー)発売予定！

ジーコが監修だから

せきしろ

1 **クーロンズ・ゲート**
SME アドベンチャー
2 **首都高バトルR**
元気 レース
3 **リッジレーサー レボリューション**
ナムコ レース

見沢知廉

12年の懲役生活の間に『天皇ごっこ』(第三書館)で新日本文学賞を受賞。他『囚人狂時代』(ザ・マサダ)、『獄の息子は発狂寸前』(同)など

キャラが陰気なところもイイ。こちらまで暗くなってくるのが最高(笑い)。暴走や発砲など"暴力モノ"は現実には「できない」ことだけど、これをゲームでやらせてくれるんだから、社会の平和にも役立ってますよ。

©1994 1995 1996 NAMCO LTD. ©1997 スクウェア ©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©CAPCOM 1996 ©1996 Sony Computer Entertainment Inc. © Rodney A. Greenblat/Interlink

取材・文／MASH 永田理子(スプートニク)　唐澤和也(START)　杉山大樹　撮影／大館貴浩　代田康彦　柳生義治(本誌)　扉CG制作／高仲建次　写真／産経新聞社 MOTOHISA GOTO　高橋清人
協力／スタジオハードMX　フジテレビアナウンス室

PlayStation
SEGASATURN
未解決という事実。
現代の科学では説明できないような超常現象は、
現実にいくつも発生している。
ジ アンソルブドは、実際に起きた不思議な事件をもとに、
プレイヤーの感じたニュアンスによって
ストーリーが分岐していくセミドキュメント。
発端はロスで起きた若い女性の殺人事件であった。
その女性の死体には、一滴の血液もなく
体の一部が切り取られていた。
それは異星人のしわざなのか、異常心理犯罪なのか…。
あなたはこの事件を独自に取材し、謎を解明しなければならない。
飛鳥昭雄 原作
THE UNSOLVED™
HYPER SCIENCE ADVENTURE
ジ アンソルブド
キミは納得できるかい!?
Dr.ボウクレアの話を！
原作者・飛鳥昭雄のデータにもとづく驚愕の最新超常現象情報満載!
絶賛発売中
PlayStation版●1プレイヤー/CD-ROM3枚組/標準価格7,800円(税別)
SEGASATURN版●1プレイヤー/CD-ROM3枚組/標準価格7,800円(税別)
●株式会社ローカスより 公式ガイドブック 好評発売中
THE UNSOLVED
http://www.jamp-net.co.jp/unsolved/unsolved.html
" " マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©1997 Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©1997JAMP
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
PROJECT
THE UNSØLVED
Virgin Interactive Entertainment
JAPAN MEDIA PROGRAMMING

憧れのおねえさんが私服でやってきた!!!

ゲームショーコンパニオン 総勢21人 大図鑑

夢のゲーコン(ゲームコンパ)応募チケット付

『東京ゲームショウ'97春』に遊びに行った、12万人の皆様。コンパニオンの笑顔にクラクラしたことでしょう。高嶺の花とタメ息ついたことでしょう。

SPA!は思いました。私服姿を見ずに死ねるか。これは全男子の希望に違いないってね。

そこで企画しました、美女のナマ私服グラビア。しかも夢のゲーコン(ゲームコンパ)チケット付。ああ、このページを見たキミは世界一の幸せモンだあ!

エントリー 1

堀江智子(20歳)
T163　B83　W58　H83

田中美香(21歳)
T165　B86　W57　H85

さすがコンパイルのレースクイーン、イカしてるねえ、敷居も高そだねえ。
「全っ然。私、ゲームオタクだし。超庶民って感じ」(田中)、「天然ボケ。よく階段で転んじゃってる」(堀江)。
……普通、チヤホヤされて高飛車になるのに、腰低いなあ。「チーム内でも手軽に扱われてるんだ。おなかすいた〜！とか言うとね、〝飯？ 200円のカレーでいいよな〟って感じ」(田中)。う、うう。オジサンが贅沢させたる。350円のチクワうどん奢ったる！

コンパイルブースにて。

エントリー 2

左：木内里美(23歳)
T165　B87　W59　H87

右：石丸ゆき(19歳)
T166　B83　W59　H87

そのイケイケぶり、さぞかし悪いオンナなんだろうなあ……。
「勝手に決めるな。日頃はお嬢系学校の学生なんだから」(石丸)、「料理好きで尽くすタイプ。可愛いオンナですよ」(木内)。そうかあ？ どう見てもジジ転がしが上手って感じですけど。
「まあ、年上はいいよね。ダイエーの秋山さん、シビレる。夜のホームラン王、私も打ってって感じ」(石丸)、「私、デブおやじ好きなの。西田敏行とか。二重アゴ歓迎、胸毛もいい♥」(木内)
こ、濃いい。やっぱ悪いオンナは違うなあ。「可愛いオンナ!!」(両名)。
認めない、却下。

セタブースにて。タ、タマラン！

左：綱取千加子(20歳)
T164 B83 W58 H86

中：柏原佐保(20歳)
T168 B82 W57 H81

右：芹沢ゆみこ(22歳)
T167 B86 W59 H88

エントリー3

山口恵実(23歳)
T163 B83 W59 H85

津坂有里(20歳)
T163 B85 W58 H87

エントリー4

なんだ、なんだ～！ ゲームショーじゃ、メチャメチャ可愛いい格好だったのに、私服だと圧倒されてしまうじゃないか！ キミらもミニスカポリスの一味か？

で、ふだん暇なとき、ナニしてるの？

「海が好きだからマリンスポーツ」(綱取)、「プール通い」(柏原)、「ハムスターの飼育」(芹沢)。あっそう、忙しくてゲーマーなんか相手にしないでしょ？「ショーで写真くれるならオタッキーでもうれしい」(全員)。もらえるならなんでもいいんですねー。

バンプレストブースにて

なんか、誰かに似てるなあ、キミら。

「よく言われるのがあいだもも。あんなスゲー体はもってないけど」(山口)、「石田ゆり子。あ、怒られる？」(津坂)

ウ～ム。そんで、好きなタイプの男は、どんなものかね、もも君、石田君。「私を褒めまくってくれて、頼もしくて……」(もも)、「海外旅行に連れてってくれるような年上の……」(石田)

ああ、松崎しげるみたいな男ね。「岩城滉一!!」(もも＆石田)。あ、さよか。

ゲームショーコンパニオン 総勢21人 大図鑑

アクレイムブースにて。体操服風が妙にH

エントリー6

丸山みゆき（22歳）
T161
B82
W57
H88

武藤弓子（22歳）
T170　B88　W60　H88

テクモブースにて。看護婦風か？このコスチューム？

パニオンらしい雰囲気だねえ、キミたち。休日は何してるの？「近所の市民プールで泳いだり」（槙野）、「母と銀ブラしたり」（加賀美）。ああ、性格良さそ。ホッとするぞ。ＳＰＡ!が街で声かけても、ニッコリしてくれるよなあ？「蹴り入れます」（両名）。あ、それ気持ちイイかも。

エントリー5

左：加賀美里香（23歳）
T166
B83　W60　H86

右：槙野千織（23歳）
T163
B82　W60　H86

パックインソフトブースにて

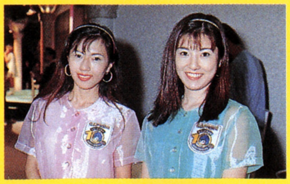
武藤さん、ナオミばりのスタイルだねえ。「え〜？　ノリは吉本だよ。ボケツッコミは欠かせない」（武藤）。で、丸山さんはチーママ？「失礼ね。よく銀座の店からスカウトされるけどサ」（丸山）。うーん。粘つくゲーコンができそ……。

エントリー7

高橋恵子
（23歳）
T162
B81　W54　H84

野々村江里子
（22歳）
T160
B84　W54　H85

「休日は黒の改造シルビアでいろは坂を攻める」（高橋）、「本読んだり、長電話したり……」（野々村）。全然性格違うわけ？「男っぽい高橋、オンナっぽい野々村です」（両名）。共通項はないの？「面食い!!」。あっ、そ。



カプコンブースにて

エントリー8

左：福沢美紀（22歳）
T167　B82　W58　H84

右：沼田友里香（20歳）
T165　B83　W60　H85

好みの男、聞いちゃおかなあ。「私、大学時代、バスケットの選手だったから」（福沢）、「ふ〜っ……」（沼田）。「だから男のコも、細身で筋肉質な人がいいわねえ」（福沢）。「んふ〜っ」（沼田）。……沼田さん、話聞いてる？「え？　何の話？」（沼田）。ガクッ。あ、腰の骨砕けた。

バージンブースにて。イカすねえちゃんっす

ゲームショーコンパニオン
総勢21人 大図鑑

エントリー 9

西村由香
(21歳)
T 161
B83 W58 H84

「好きな男はねえ、殺し屋。ジャン・レノ系ね。本当は日本人が好きなんだけど」(西村)。日本の殺し屋っていえばパンチパーマだぞ……。
「バンドやってるコが好き。細身で長髪で……」(杉原)。それってパンク系か？ 豚の内臓ふりまいちゃう男、好き？ 「ケンカ売ってるの？」(両名)。くう〜ん……。

杉原戒音(20歳)
T165 B82 W57 H84

エントリー 10

石丸えりか
(22歳)
T167
B86 W60 H86

越野真由美
(23歳)
T164
B83 W58 H84

迫力あるなあ、キミたち。あ、元レディース？「違う！」ガスッ(越野の蹴りの入る音)。「失礼ねえ」ビシッ(石丸のチョップの入る音)。普通のお嬢さんってワケで？「別所哲也に恋する、優しい乙女よ」(越野)、「私は的場浩司」(石丸)。やっぱヤンキーやん!!(ビシ、ガス、バシシッ！)

アートディングブースにて
華麗なねーちゃんの集団!!

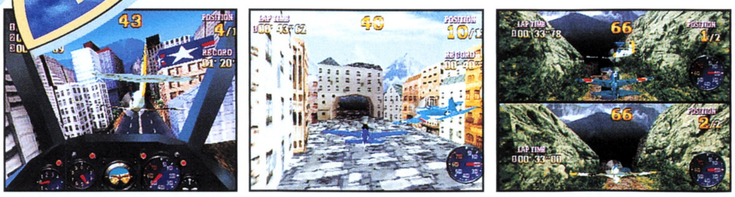
ゲーコン希望者、応募方法はコチラ！

ゲーコン希望者は下の応募チケットに、一緒にゲーコンを希望するおねえさんのエントリーNO.を記入(1組のみ)、ハガキ(手紙可)に張って編集部まで。ただし、おねえさんたちが気に入った相手でないとゲーコンには応じられないので、しっかりとアピールする文章も加えてくれたまえ。なお、ゲーコンの場所は健康的なゲームセンターで昼間に限る。当選者には、GAME SPA! 編集部から連絡します。宛先：〒105 東京都港区海岸1-15-1 扶桑社GAME SPA! 編集部「夢のゲーコン」係 締切7月末日(消印有効)

ゲーコン応募チケット
希望エントリーNO.

取材・文／ささきなおと 撮影／北谷幸一 藤井尚美 撮影協力／竹芝アミュージアム☎03-3436-5088

レシプロヒート5000



エンジン全開、超高速でカッとぶ新次元レースゲーム登場!!
左右、そして上下に広がるフィールドを君のテクニックで駆け抜けろ!!
伝説の名機を駆り、空を制するのは君だ!!

■プレイステーション■エアレース■1～2人用

7月17日発売予定 ¥5,800(税別)

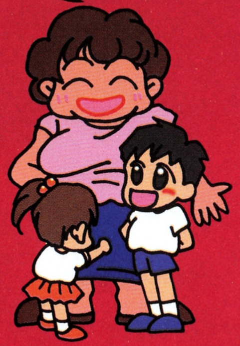
©XING 1997／METRO

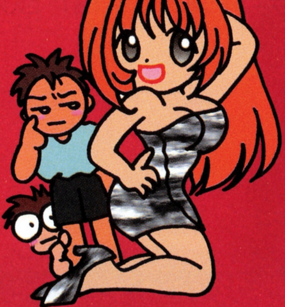
XING ENTERTAINMENT
(株)エクシング エンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F
TEL.03-5443-1636（ユーザーサポート番号）お問い合わせは月～金曜日の13:00～18:00でお願いします。
エクシング エンタテイメント ホームページ
http://www.dtinet.or.jp/~exingall/

3年間のPSソフトから SPA!が選んだ

名作！ 迷作？

PS プレステ ゲームレビュー





イラスト／七瀬あゆむ
構成・文／スタジオハードＭＸ

名作!? 迷作ムービーゲーレビュー。

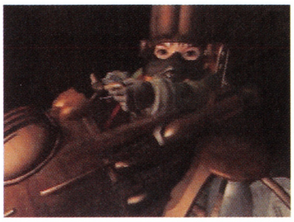
1人よがりゲーの実力

意気込みは痛いほど伝わるんだけど……

さて一発目は、作り手の気持ちが先走っちゃってるソフトを集めてみました。プレイヤーが何を遊びたがっているかよりクリエイティブ優先。俺たちが、私たちがやりたかったのはコレだ!!的な内容で、クリエイターの世界を見せつけられてしまう。もっとも、このパワーが芸術品を生み、やがて大傑作への布石となる(かもよ)。

クーロンズ・ゲート

SME｜アドベンチャー｜'97年2月発売



オススメ

魔城"九龍"が、PSで現代に蘇った風水師による異空間アドベンチャー

PSが発売した'94年から発売予告をしていたものの、今年になってやっと発売された4枚組大作ソフト。このだだ遅れの理由は、"制作者が凝り性"という一言に尽きるらしい。

凝り性①…実写のように繊細なCG。映画の予告のようなオープニングからして、凝りまくり。さらにオープニングの画質と変わらない、移動フィールド＝JPEG（ジェイペグ）ダンジョンの風景。迷宮で出現するモンスターまで同レベルのクオリティ。②…複雑に入り組んだダンジョン。普通ダンジョンは、収まりがいいように四角いエリアに入るよう、直線で描かれた迷路のようなMAPが多い。が、『クーロン～』のダンジョンは、ワクにとらわれず、現実の路地のようにガタガタした外見を持つ、凝った作り。③…完璧な世界観の統一。登場人物、モンスター、言葉、コンピュータネットワーク等等、すべての物のデザインが、"クーロン・ブランド"とも言える、特異なものに仕上がっている。

やりたい事をやりまくった芸術品のお手本ソフト。

⬅現実世界に現れた、九龍城を陰界に戻すべく、若く優秀な風水師＝プレイヤーが城へ赴く。城内で四神獣を見立て、風水を起こさなければならない（1人用／7800円）

七つの秘館

光栄｜アドベンチャー｜'96年8月発売

自前の衣装でカゲキも出演! 2作目も制作中

原作は、志茂田景樹。

ゲームは、彼のとっぴな外見のように、いきなり奇っ怪な設定から始まる。昔、主人公の祖父が、金持ちの道楽で1つの島に7つの館を建てた。その館には数々の謎が仕掛けてあるらしい。それを解ければ、莫大な財宝が手に入り、一族の謎が解明されると言われている。「大事なものは銀行の貸金庫に任せればいいのに」といったらドラマにならんか。設定から不条理。特筆すべきは、全般を彩る美しいグラフィックと、ゲームに鮮烈な怪しさをかもし出す実写・志茂田景樹の登場。しかし操作性の悪さが、企画、演出、すべてのプラス要素を相殺してしまっているところが残念。

⬆7つの館を1つずつ巡り、館内に隠された謎をすべて解いていく。所持アイテムが多すぎて、見落とすことがある。"謎ベンチャーゲーム"というネーミングセンスも凄い（1人用／7800円）

ZXE-D

バンダイ｜アクション｜'96年12月発売

ツカミはOK…です

プラモデルの4体のロボットが、ゲームに付いてくる。このロボットをPSに接続すれば、モニター内で同じロボと対戦ができるという、画期的なソフト。部品付け換え自由、画面内では着彩も自由という、メカ好きの人にはうってつけな作品なんだけど。ハード並みの値段が痛い。

⬆プラモデルの出来もよく、パーツの付け換えも256通り。納得できない価格じゃないが、冷静に考えて買う気になる？（1～2人用／1万9800円）

ありす イン サイバーランド

グラムス｜アドベンチャー｜'96年12月発売

ギャルベンチャーとは?

企画当初から、千葉麗子プロデュースとして注目された作品。

事件に遭遇するまで、街を散策する時間が長く、中だるみしてしまう。が、女のコがハマれるゲームというコンセプトだけあって、戦闘システムやシナリオはわかりやすい。キャラの立った、美少女大量出演ゲー。

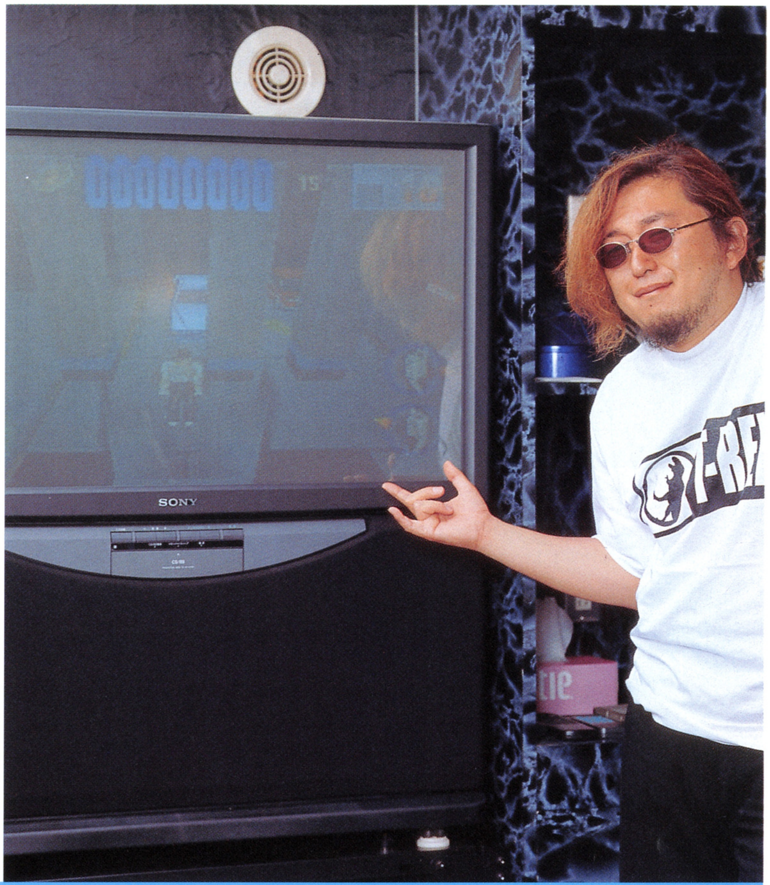
⬆コンピュータネットワークでの事件を、3人の美少女が解決していく。学校や女のコの日常などが、うまく描かれている（1人用／5800円）

©Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ©1996 KOEI CO.,LTD ©横山宏・江川達也・BANDAI 1996 ©GLAMS,INC. 1996

名作！迷作？ゲームレビュー。

洋ゲーを極める!!
痛快な迷作多し。認知度は低いけど

以前、週刊SPA!誌上にて、〝洋ゲー〟の認知度の低さがあらわになった。PSのどの作品が洋ゲーなのかもわからない。これでは、洋ゲーを好んで購入する……なんて人はマニアだけじゃないか？ しかし、最近では、CGの粗さよりも洋ゲーのそのアナーキーな痛快さがウケて、評価され始めている。ガンバレ、洋ゲー！



オススメ

『ガメラ』の特撮監督・樋口氏も大興奮！ これがブルース・ウィリスなりきりセット

生き死にのピンチにドップリとひたれてしまう一品。その興奮度たるや、映画そのまま、いや、それ以上かも。

トリロジー（三部作）というタイトルどおり、中のゲームも3種類。映

幾多の洋画、邦画を知り尽くした特撮の奇才が語る、洋ゲーの楽しみ方。大切なのは〝ノリ〟だけだ!!

日本人には、なかなか真似できないセンスが光る洋ゲー。多々あるタイトルの中でも、名（迷）作電波を敏感に察知するこだわりの人・樋口特撮監督がオススメの一本は『ダイハード・トリロジー』。

『ダイハード～』との出会いは？

「今年の正月に、友達が家に持ってきたんですよ。基本的にゲーム上手じゃないので、まだ1のゲームしかエンディング見てないんですが。部屋にあるマンガと同じような感覚で、それほどやってないんですよ……。『ダイハード～』は、お客さんが来たときに、必ずこれをお出しして笑っていただくおもてなしの一本なんです。〝遠くまでよくいらっしゃいました、まずはゲームでも〟と（笑い）。なかなかウケもよくて、10人のうち9人は喜んでくれますね」

このゲームの魅力とは？

「ゲームバランスはムチャクチャ悪いんですけど（笑い）、ゲームとしての出来よりも、〝俺がブルース・ウィルスになれる〟というところが重要です。声が、日本語吹き替えのちょっと気の抜けた感じじゃなくて、原語のままなんですよ。オープニングの生声から、もうたまりませんね。悲鳴のバリエーションも多くていいんです。映画より爆発の仕方も凄いし。ゲームオーバーになったあとがまたイカすんですよ。ネームエントリーの時に、1から3それぞれ、登場キャラたちがアルファベットを抱えて並ぶんです。2で火だるまになってるヤツがいるんですけど、そいつもいるんですよ、ちゃんと（笑い）。で、文字を選ぶと、次の文字を選ぶ主人公の後を追ってきて。7～8人まで選べるんで、そんだけつながってグルグル走ると、壮観というか面白いんですよ」

ファイヤーマンを7人も引き連れると圧巻ですね（笑い）。

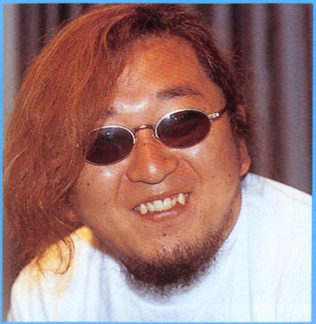
「バカですよねぇ。『3』は人道的にとんでもないことばかりで。車に乗って街中を走るんですけど、通行人をバンバンひけるんですよ。フロントガラスに血しぶきが飛ぶんですけど、何事もなかったようにワイパーが〝チッチッ〟て拭いていって（笑い）。こういう不道徳な部分がいいですね。けしからんと思うところと、お気に入りの部分は表裏一体という……。キャラゲーはクソゲーと言われてますが、『ダイハード～』はいいキャラゲーです。作品をわかってますから」

他に、何か注目の洋ゲーは？

「昨日買った『トゥームレイダース』もなかなかいいですね。お姉ちゃんの衣装が『サソリIN USA』みたいで（笑い）」

ちなみに、ゲームの制作は考えてらっしゃらないんですか？

「それほどゲームやってないし、まだ、俺ならこうする!!というものがないので。とりあえず、友達の手伝いぐらいですね」



樋口真嗣●平成『ガメラ』シリーズの特撮監督。『エヴァンゲリオン』やゲーム『サイドワインダー』1、2のムービー絵コンテを担当

クレイジーイワン

EAV ｜ シューティング ｜ '96年10月発売

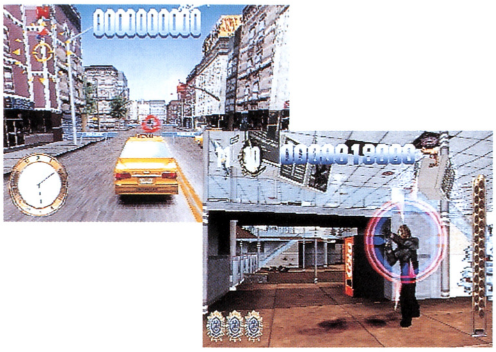
ムービーの脱力加減はアカデミー賞もの？

異星人が地球に襲来、人類存亡の危機！……というところで登場するのが、本編の主人公イワン・ポポビッチ。元ロシア陸軍中佐で、通称〝イワンの馬鹿〟。実は、精神を病んでおり、異星人殲滅が最大の治療法。こんな設定のキャラになりきって、ばかすかアトミック・ミサイルを撃つ！……痛快だけど、そんな自分がふと情けなくなることも。死ぬ前に一度は見てほしいのが、イワンのムービーの数々。ロシア人にケンカを売っているとしか思えないセリフ、B級映画のような実写、なのにCGムービーは絶品。魂入ってます。

⬆コクピット・ビューで、武器を選択しながら撃ちまくる。ステージは5か所（1人用／5800円）

ダイハード・トリロジー

EAV ｜ アクション ｜ '96年12月発売



画の舞台だったナカトミ・ビルからの脱出、街中の時限爆弾の撤去、同じく空港で逃げる犯罪者の射殺(!?)という内容。操作も簡単。逃げまどう通行人をわざとひいたり、誤射したりと、どんな不道徳もやり放題！スカッとするのはいいんだが、冷静に考えるとなぜアメリカで問題にならなかったのか、すごく不思議。

⬆アクションとシューティングに、映画の雰囲気も楽しめ、一石三鳥。ゲームオーバー後も目が離せない演出あり（1人用／5800円）

レボリューションX

アクレイムジャパン ｜ シューティング ｜ '96年3月発売

なぜ、エアロスミス？

⬆プレイヤー視点のガン・シューティング。視界に入ったものはすべて撃ち壊し、武器用のCD、LDを回収する（1～2人用／5800円）

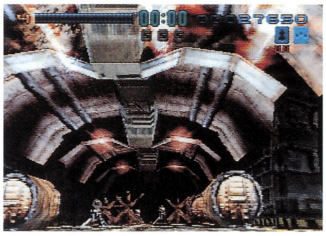
2人でプレイしたほうがサクサク進む。エアロスミスを救出する武器がスゴイ。キーワードは「音楽」なんだけど、歌や楽器じゃなくて、LDやCDを発射するのだ。その名も音速急襲兵器「自動装填マルチCDランチャー」。洋ゲーは、深く考えたらいけないという見本。

FINALIST

ギャガ・コミュニケーションズ ｜ シューティング ｜ '96年10月発売

真面目な設定です

今回紹介している洋ゲーの中で、一番まともなソフト。視点切り替えがなく、武器類は少々地味で、画面も暗く、ほとんど代わり映えがしない……と、派手な部分の少ない作風だが、ゲーマーとして、ジックリ楽しむことができる。オーソドックスなポリゴン・シューティング。

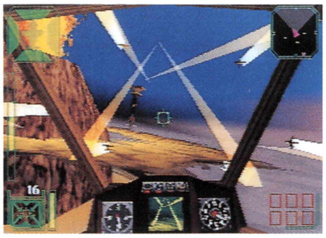


⬆コクピット視点。B1クラフトというマシンで敵国に侵入、惑星をも崩壊する殺戮兵器の破壊が目的。操作感覚は絶妙（1人用／5800円）

AirAssault

SCEI ｜ アドベンチャー ｜ '96年10月発売

飛べない場所はない！



⬆ホバリング、きりもみ飛行など、様々なアクションが可能。迫る敵を撃ち落としながら、各ステージの謎を解き明かす（1人用／5800円）

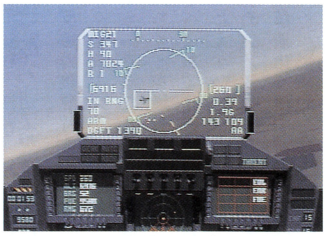
超高性能戦闘機に乗ったまま、戦艦やピラミッド、噴火口に突っ込んでいく。なんだか胃カメラになったような気分。コクピット・ビューで上下を見回せ、視界の自由度は高い。戦闘前のムービーが、これまたB級映画系でマル。いや、下手な映画ビデオを見るより楽しめる。

TFX

イマジニア ｜ シミュレーション ｜ '96年11月発売

これはゲームか？

パソコン版は、欧米で30万本も売れた、大ヒット戦闘フライトシミュレーション。英国空軍監修ってことで、気合い入れて始めたはいいが……。実際の戦闘に忠実すぎて、敵と遭遇するまで10分以上かかってしまうことも。楽しむコツは、ゲームだと思わないで訓練と思うことだ。



⬆アナログジョイスティック『イマジガン』対応。コクピット・ビューは芸術品。訓練を重ねトップパイロットを目指せ（1人用／7800円）

©1995 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and CRAZY IVAN are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved. ©1996 Ocean Software Limited. Licensed from Ocean. ©1996 Acclaim Entertainment, Inc. ©1994, 1996 Ocean Software Ltd./Digital Image Design ©1995 Sony Interactive Entertainment Inc. ©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. ©1996 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. "DIE HARD" (C) 1988 Twentieth Century Fox. "DIE HARD 2:DIE HARDER" ©1990 Twentieth Century Fox, "DIE HARD WITH A VENGEANCE" (C) 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation, Cinergi Pictures Entertainment, Inc. and Cinergi Productions NV Inc. All Rights Reserved. "Twentieth Century Fox", "Fox" and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation.

名作!? 迷作? ゲームレビュー。

ストレス解消専用

ゲームに遊んで嫌なこと忘れましょ!

ストレスが溜ってちゃ、頑張れるものも頑張れなくなっちゃうよッ!。君にはこの痛快ソフトが必要。ガンガン遊んで、ストレスを脳天から叩き出すのだ!! ちなみに、ゲームキャラと一緒に叫んでも可。ゲームは現代の最良のストレス発散法だ。他人に迷惑もかけないしね(例外有り)。

様々なジャンルのゲームを遊び倒し、独特の解釈を持つ迷作ゲームのご意見番が、究極のスカッとソフトを伝授

完全にゲームプレイが日常生活に組み込まれている水玉さん。月に20以上の締め切りを持つ、超多忙なイラストレーターが、思わず出会ってしまった名(迷)作は、『進め! 対戦ぱずるだま』。

「実は、まず初代の『対戦ぱずるだま』にハマッた。ゲーム全般下手なオレが、ワンコインでクリアできた……というくらいのめり込んでました。この2作目も同様、頭に〝対戦〟とついているだけあって、勝ち抜いていくのが楽しいんですよ。これって攻略法が簡単なんです。連鎖した時、相手のフィールドに落とす〝たま〟のパターンが決まっている。それを見越して積んでおくと、落とされたおかげで連鎖が起きたり、1カ所を切り崩せば一気に攻撃に出られたりするんです。そこら辺のパターンがサッパリと作られてあって、気持ちいいです。でも落ちゲーファンには、ちょっと物足りないかも」

『進め!～』は、迷作の要素が濃いとか……

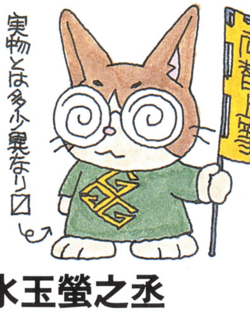
「コナミのダークサイドですね(笑い)。『ときメモ』と対照的にキャラが色物ばかり。使いたくなるようなかわいいキャラがいないんで、キャラ選択の時、一周しちゃうんですよね(笑い)。オレ的にはこれが一番気に入った理由かも知れない。ぜひ、前作のキャラ設定を勉強してから、エンディングまで見てほしいです。落ちゲーって、何かするとまとめて消えて、一度にたくさん消すと、いいことがあるのが基本。いじりようのない部分がデカくて、それ以外を細工するから落ちゲーは妙なモノができやすいのかもしれない」

有名なカルトソフトって感じですか。

「キャラゲーと言うには弱すぎるうえ、かわいいキャラがいない。勧める相手を選ぶ。なんにせよ、買えないかも知れない……というところが、キテますよね。セガの変なシューティング『ずんずん教の野望』も近いところがありますね」

ちなみに、カルトものや迷作ゲーって、見分けるコツなんてあるんでしょうか?

「カルトゲーや迷作ゲーは、〝吸い寄せられるように〟出会ってしまうものですから。探しちゃいけないんです(笑い)」



水玉螢之丞

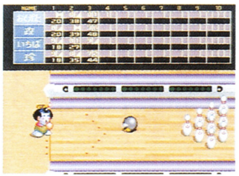
『ドラクエ』から、ゲームとの長い付き合いが始まる。多くの雑誌に連載執筆中。最近は、エンディングまでプレイできず、ちょっとブルー

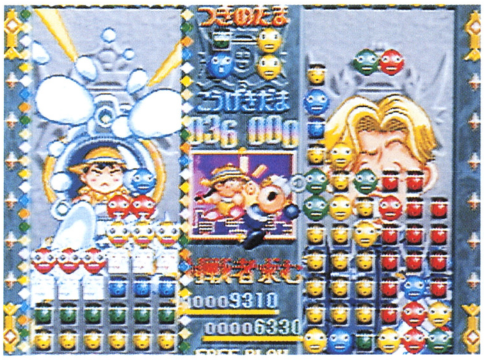
進め! 対戦ぱずるだま	コナミ	'96年3月
	パズル	発売

オススメ

落ちゲーのぱずるだまシリーズは有名でも、元祖・オリジナルはコレなんですー!!

多々ある落ちものパズルの中でも、認知度が高いシリーズ。なのに、ぱずるだまオリジナル・キャラクターが中心のソフトはこれ1本(しかも2作目)。ちなみに1作目は、『ツインビー』キャラと一緒のソフトに入ってました。連鎖を重ね、相手にドカンとたまを降らせ、うっぷん晴らしましょ。待遇に恵まれぬオリジナル・キャラたちの、熱い叫びをぜひ聞いてやってくれい!





⬆セクシー看護婦(今時いるのか!?)など、プレイヤーキャラは11人。大ぱずるだま大会を勝ち抜こう。サブゲームにボウリング付(1～2人用/4800円)

レイストーム	タイトー	'97年1月
	シューティング	発売

乱射、乱射で大得点

まずは見目鮮やかな3Dグラフィックが、プレイヤーをお出迎え。ちょっぴり気分が晴れたところで、やって来たザコ敵を残らず爆破!! 「シューティングは苦手」という人でも、イージー・モードでプレイすれば、いいとこまで行けます。大量乱射に大爆発で、ああスッキリ。

⬆アーケード・ゲームを完全移植&新たなステージ、敵を追加。性能の異なる2機の戦闘機から1機を選び、戦いの空へ(1～2人用/5800円)

WIPEOUT XL	SCEI	'96年11月
	レース	発売

高速浮遊が心地いい

反重力装置付きの車(?)で、様々なコースを疾走する。重力から解き放たれた浮遊感は、気持ちイイを通り越して、吐き気をもよおすリアルさ。現実では味わえないスピード感と、イカすテクノBGMで、ストレスを見事消化&排出。敵車を攻撃でき、破壊行動も楽しめるぞ!

⬆3ランクの各2コース、6つのサーキットで優勝を目指す。全コース制覇で、新たなランクが登場。通信ケーブル対応(1人用/5800円)

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©TAITO CORP. 1996 ©1996 PAYGNOSIS LIMITED.

名作！迷作？ゲームレビュー。

彼方まで逃避せよ！
浮世のしがらみを忘れ、ボーッとね

音楽、漫画、小説と同様、ゲームもやすらぎ効果のあるメディア。モンター内の世界に飛び込めば、そこはフリータイム、イメージで遊ぶ時間。頭の中に霞をかけて、ゆったりのんびりリラックスしよう。純粋な幸せ気分を堪能したいなら、これらのソフトに身をゆだねるといい。30分でリラックスできる。

慌ただしい日常にうるおいを与えてくれた、「音楽好きには絶対満足！」なリラクゼーションソフト

ゲーム雑誌『週刊テレビゲーマー』の水野編集長オススメは、『DEPTH』。

「『DEPTH』、いいゲームですよぉ～(笑い)。〝ゲーム〟というよりは〝音楽ソフト〟のほうが正しいニュアンスかな？全体の雰囲気は、『アクアノート』系＋音楽要素って感じでしょうか。話題になってから触ったんですが、個人的にテクノっぽい音楽が好きなので、共感できた部分が多かったですね。自分で曲を作れるんですけど、それを始めると平気で2時間、3時間やってますから。渋谷系のゲームですよね」

渋谷系ゲームとは？

「ヒトコトで言えば〝既成のものにとらわれない〟という感じかなぁ。勝手に言ってるんですけど。例えば『サクラ大戦』は秋葉原系、『バーチャファイター』は新宿系とか(笑い)」

曲は簡単にできるものなんですか？

「できちゃいますよ。いろんなボタンを押しながら、ただイルカを泳がすだけで、即興の曲ができるし。音楽は好きなんだけど、楽器が弾けない人でも、インプロビゼーションとでもいうんですか、自分でアドリブ演奏をしているような感覚を持てる、嬉しいソフトなんですよね。クリエイティブっぽいというのがいいじゃないですか。〝作る〟という作業はいつになっても面白いですよ。昔から思ってたんだけれども、ロープレとか自分のキャラを育てる＝作っていくというクリエイティブな作業じゃないですか。流れにのっているとはいえ。こういう〝作る〟作業がちゃんと表現できているゲームは、誰にでも面白さが伝わるんで受け入れられやすいですよね。ただ『DEPTH』は、音楽要素が中心なので、プレイする人を選ぶソフトだとは思います」

最近のハマッているゲームは？

「スーファミなんですけど、糸井重里さんが監修した『バス釣りNo.1』。釣りが個人的にも好きで、このゲームでさらに釣りの奥深さを知りました。結構スゴイですよこれ……」

なんか急にオヤジっぽいですね(笑い)。

「いや、ぼく基本的にオヤジですから」

水野震治

『ドラクエ』と釣りをこよなく愛する、文系の男。スクウェアUSAの取材で行ったハワイで、安かった『ヴァーチャル・ボーイ』を購入

DEPTH

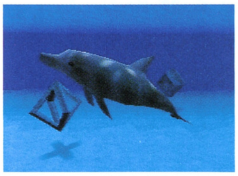
SCE ｜ その他 ｜ '96年12月発売

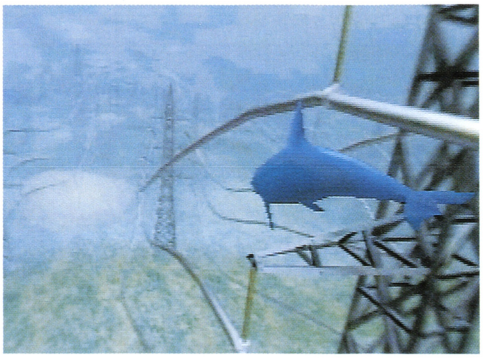
オススメ

自分の音を求め、海の中をイルカと行く
イルカはゲームの中でも人を癒せるか？

まだ聞いたことのない音を求め、様々な世界をイルカと泳ぐ。水中以外にも、高圧線の鉄塔が並ぶ空間や、水晶のような鉱物の谷間などを行くことも。気の済むまで延々泳ぎ続けられるので、リラックスするにはいい環境。

ちなみに、イルカと泳いで手にいれた音は、重ね合わせてオリジナルの曲が作れる。この曲作りがクセ者で、凝り始めると実は止まらない面白さがある。





⬆12のシーン(世界)とグループの中を、ナビゲーターのイルカと泳いでいく。音を操って楽しむ。テクノ系の音源が多く使われている(1人用／4800円)

フィッシュアイズ

パック・イン・ソフト ｜ シミュレーション ｜ '96年10月発売

釣った魚が飼えます

魚やウキ、竿などの動きは、とてもなめらか。魚の食いつきもいいので、釣りに没頭し、逃避するのも手だ。が、実写をアレンジした大自然の中の釣り場は、ジッと見ているだけでも俗世間を忘れられる。BGMの、鳥の声や川のせせらぎなどが、耳にも心にも優しい感じ。

⬆釣った魚の数や大きさなど、ある一定の条件をクリアすると、次の釣り場へ。釣った魚は、水槽で2匹まで飼育できる（1人用／5800円）

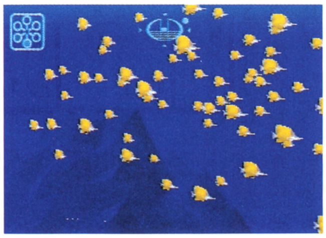
アクアノートの休日

アートディンク ｜ シミュレーション ｜ '95年6月発売

週末は海底人

2人プレイも可能なので、恋人と一緒に逃避できる幸せソフト。潜水艇で海を探索しつつ、100種類以上のお魚たちと出会い、音でコミュニケーションをとっていると、時間を忘れる。

PS初期の作品のためか、やや ポリゴンは粗いが、雄大な海を漂う感覚は充分味わえる。



⬆潜水艦に乗り、未知の海域を調査し、漁礁を作るのが目的。海底はただ見るだけではなく、イベントも発生する（1～2人用／6800円）

©Sony Computer Entertainment Inc.　©PACK-IN-VIDEO CO., LTD.　©1995 by Artdink

ソウル・エッジ

ナムコ ／ アクション ／ '96年12月発売

⬆ストーリー、VS、サバイバルなどのモードがある。プレイヤーキャラは10人。各自、最高8種類の武器を使用できる（1～2人用／5800円）

剣に導かれるままに

気合いの入ったオープニング・ムービーに、心動かされる。BGMもオーケストラ調で格調高く、まさに剣舞といった戦いが展開する。押せば応える操作感覚、初心者でも簡単に必殺技が出せるボタン・コンフィグなど、細やかな気遣いがウレシイ。剣劇の効果音は必聴もの。

バーミン・キッズ

EAV ／ パズル ／ '96年11月発売

⬆縦、横、斜め、同じ色のバーミンが3匹以上揃うと消える。ロケット弾を撃ち色を揃えるのが少々難しい。対戦あり（1～4人用／4800円）

麻薬的効果あり

「ナハッナハッ」の生声が、部屋中に響きわたるパズルゲーム。怪しい生き物バーミンを、ヒーローのリボルバン（声：せんだ光雄）がやっつける……っていうんだけど。マジでそれだけ。でもおマヌケな敵に負けるとスッゴイ悔しいんで、ついコンテニューしちゃうんだよね……。

トワイライトシンドローム～探求編～

ヒューマン ／ アドベンチャー ／ '96年3月発売

⬆女子高生3人組を操作し、怪しい場所を探検する。怪奇現象の謎を解き明かそう。続編は同名で『～究明編～(5800円)』（1人用／5800円）

女子高生怖いものなし

噂は聞くけど、正体の摑めない怪奇現象（夜ひとり1人でに鳴るピアノや13段の階段とか）が、バッチリ体験できる。ヘッドホンをしながらだと、いきなり耳元でトイレの花子さんの声が聞こえて、非常に怖い。主人公たち、キャラクターの顔を見せないのも、効果的な演出である。

厄　友情談疑

アイディアファクトリー ／ アドベンチャー ／ '96年1月発売

⬆場面により主人公を代え、物語を多角的に読み進める。キャラクターは5人。続編は『厄通～呪いのゲーム～(5800円)』（1人用／5800円）

ギャグか恐怖か？

ストーリーがキャラクターによって交差する〝ザッピング〟システムを使い、シナリオを多方面から読める物語は、陰湿なイジメ復讐モノ。だが、不気味なグラフィックが、必要以上に恐怖感をあおる。虚ろな目をしたキャラが動くだけで、悪寒走りっぱなし。夢みるぞコレは……。

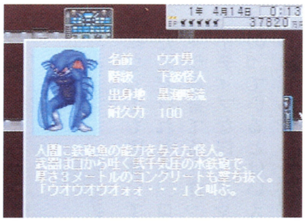
サルのようにプレイ！

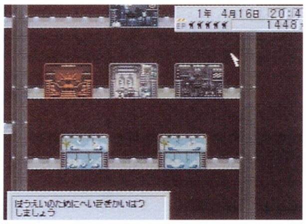
名作！迷作？ゲームレビュー。

飽きっぽい人や最後まで行けないローテクな人も、このソフトなら途中でほうり出すことはない。しかも繰り返し楽しめるものばかりだから、エンディングを見たあとでも、再チャレンジで楽しめる！

AZITO

アステック21 ／ シミュレーション ／ '97年2月発売





⬅ヒーローや怪人などを開発し、秘密基地の運営・拡大を目指す。近くに別の基地があり、そこからの攻撃を回避しつつ、反撃する（1人用／5800円）

オススメ

秘密基地を作ろう！

大人のための、本格的秘密基地ゴッコ（笑い）。〝司令官〟の3文字に、胸がキュンとなる人は、必ずハマる。

基地運営は、子育て以上に大変だ。赤字を出さないための小銭稼ぎ、博士たちのご機嫌伺い、謎の敵との戦闘と休まることなし。でもどんどん大きくなる基地を見ると、そんな疲れもふっとぶんだよなぁ（⬆親馬鹿）。

メチャ怖いッ……！

名作！迷作？ゲームレビュー。

レビューの最後を飾るのはホラーゲームの数々。蒸し暑い夏の夜のために、買いだめしてみては？　しかしPSソフトの恐怖モノは、なぜか笑いを誘うモノも多いんだよね。

恐怖新聞

ユタカ ／ サウンドノベル ／ '96年12月発売

⬅新聞に載った将来起こる悲惨な事件や怪奇現象を、プレイヤーは阻止しようとする。選択により物語が進んでいく（1人用／5800円）

オススメ

寿命が縮まる快感？

新聞を届けに現れる、ポルターガイストの顔が怖いのなんの。恐るべし、原作者つのだじろう。サウンドノベル系の内容は、基本的に新聞を読んで怪奇事件を解決するというパターン。新聞は、怖い記事以外にも、ときどき変なコラムなどが載っているので、読物としても面白い。また原作と読み比べてみたら（特に最終話）怖さが増すのでは。

©1997 ASTEK21 ©1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©1996 Electronic Arts. ©NEXTON CO,LTD. ©秦企画／秋田書店 ©YUTAKA 1996 MADE IN JAPAN ©HUMAN 1995 ©IDEA FACTORY

大好評お買い得ソフトシリーズ

PlayStation the Best

プレイステーション・ザ・ベスト

最新版

『リッジ～』のオープン価格以外、オール2800円、6月27日（金）発売

太陽のしっぽ

アートディンク●アクション

果てしない地平線を舞台に、原人生活をエンジョイ。とりあえず拾い喰いは常識。鳥、サーベルタイガー、マンモスを叩き殺せば、豪勢な骨付き肉が食べられる。プレイヤーの操る原人が、突然ぶっ倒れて寝だすシーンは必見。

⬆マンモスの牙を積み上げ、上空の太陽のしっぽをつかむのが一応の目的。食べ、運動すりことで原人が進化。とにかくマイペースなゲーム（1人用）

ポポロクロイス物語

SCEI●RPG

満10歳のかわいい王子様ピエトロが、自分の国を脅かす悪者退治に大奮闘！ キャラクターもアニメーションのムービーもちょっとレトロチックで温かい雰囲気をかもし出す。母性本能をくすぐられたい人にもおススめ。

⬆ピエトロの心の成長を、プレイしながら追体験する。動く絵本のような世界観は、ハマル価値あり！ ゲーム自体はベーシックなRPG（1人用）

刻命館

テクモ●シミュレーション

王位継承の争いで罠にはめられた王子が、復讐のため魔神に魂を売る。蘇らせた者の望みをすべて叶える魔神が封印された〝刻命館〟。王子＝プレイヤーはその館の主となり、封印を解くため、訪れた者を次々と血祭りにあげていく。

⬆数々の罠を館内に仕掛け、来館者たちの命を奪っていく。通常ならやられ役の〝悪玉〟が、物語の主人公という設定が面白い（1人用）

女神異聞録ペルソナ

アトラス●RPG

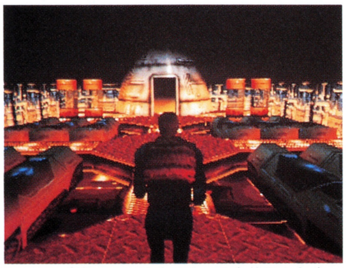
〝青春、友情〟をテーマに、学園怪奇アドベンチャードラマが展開。奇抜だが美しい悪魔たちと出会い、どんどん仲魔（仲間と書かないところがミソ）にしていこう。いざ、平凡な日常から、突如悪魔が存在する異常な世界へ！

⬆CGムービー、ポリゴンを駆使し、臨場感ある世界を構築。悪魔を仲魔にするための会話、悪魔合体などの独特なシステムが面白い（1人用）

OverBlood

リバーヒルソフト●アドベンチャー

コールドスリープから目覚めたら、いきなり記憶喪失。さらに自分のいる施設は、自爆装置が作動してるっていうから大変。近くにいたロボット・ピポを道案内に、とりあえず脱出を試みるが……。アクション多彩なポリゴンゲーム。



⬆ゲーム中盤では、2人のキャラをリアルタイムで切り替えながら進む。迫る敵や、行く手を阻むトラップの謎を解き、施設から脱出せよ！（1人用）

リッジレーサーレボリューション

ナムコ●レース

走り屋に贈る逸品。1作目『リッジレーサー』から、マシンもコースも増設、対戦ケーブルバトルも可能。ねじるコントローラー〝ネジコン〟（アナログにも対応）で遊べば、微妙なコントロールもOK。楽しさ倍増だ。

⬆基本は、〝レース〟〝タイムトライアル〟〝フリーラン〟。初期の自車は4台から選択。ロード中『ギャラガ88』（シューティング）が遊べる（1～2人用）

COOL BOARDERS

ウエップシステム●スポーツ

〝スノーボード〟ゲーの元祖が堂々殿堂入り。派手なトリックを決めて、夏でもスノボ気分を満喫しちゃおう！ レースゲームとしても臨場感はバツグン。ボードでさっそうと滑り降りるだけでも爽快だよ。ああ、冬が待ちどおしい！

⬆3種類のボードを使い分け、〝初級〟〝中級〟〝上級〟の3コースを滑る。途中トリック・ポイントが設置してある（1人用）

テトリスX

ビーピーエス●パズル

のめり込むパズルNo.1の『テトリス』が、4人対戦プレイになって登場！ 邪魔なブロックを送り込む相手を自分で決められるので、友達同士で遊べば友情にひびが入ること間違いなし（!?）。かわいいキャラクターに和まされるな！

⬆落ちてくるブロックを隙間なく積み、タテ4列をいっぺんに消すのが〝通〟。さすれば、ライバルに与える邪魔ブロックが多くなる（1～4人用）

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

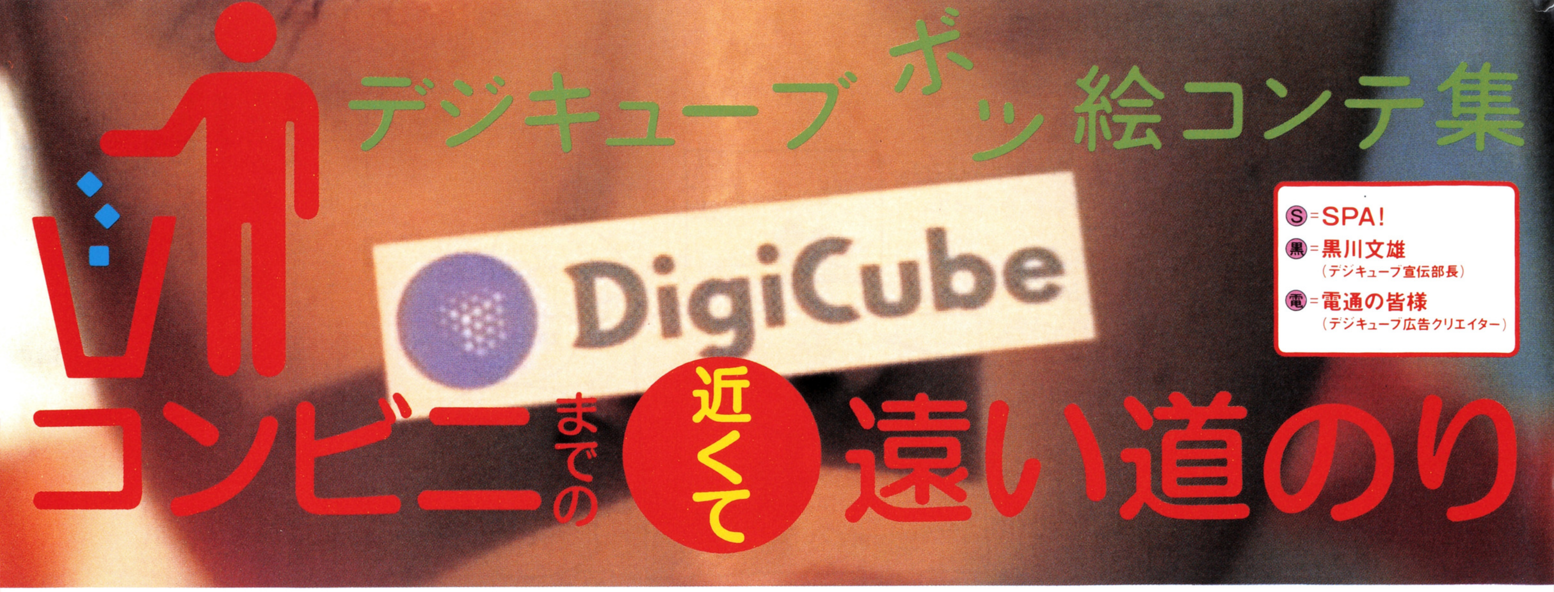
バンダイ●アクション

原作そのままの、約50人のキャラクターたちが登場。声優もアニメに忠実に起用されているので、イメージはそこなわれない。ひとつの対戦で最大6人のキャラが激突!! 壮絶なバトルが体験できる。

⬆ストーリーに沿って進む〝Zキャンペーンモード〟、対戦用の〝VSモード〟がある。対戦では、キャンペーンで倒した敵キャラが使える（1～2人用）

©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI ©ATLUS 1996 ALL RIGHT RESERVED. ©1993 1994 NAMCO LIMITED Tetris ©1987 Eiorg. Original Concept&Design by Alexey Pajitnov. Tetris Lisensed to The Tetris Company. Tetris X ©1996 The Tetris Company. Tetris&Tetris X are Trademarks of The Tetris Company. All Rights Reserved. ©1996 by Artdink ©TECMO,LTD.1996 ©1996 Riverhillsoft Inc. ©1996 UEP SYSTEM, INC. All rights reserved ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1997

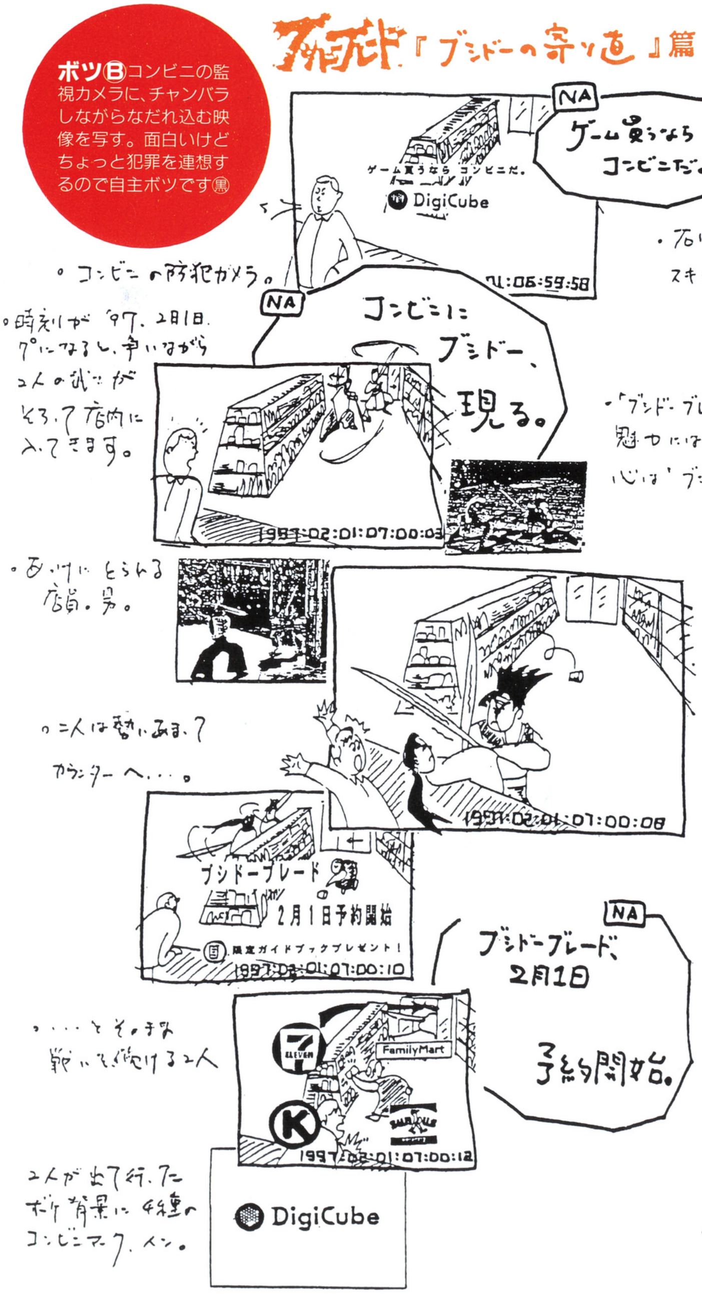
PlayStation
古城の壁に遺るのは、
魔女の血か、それとも涙か…。
ザルツブルグの魔女
The Witch of SALZBURG
世界各地に今も残る中世の魔女伝説。
彼女たちは、古(いにしえ)の種族か？時代の犠牲者か？
ドイツ／オーストリア国境にたたずむ
現代のノイエシュタット城で血塗られた伝説が蘇る。
主人公は中世西洋史研究の為、ドイツ「ザルツブルグの古城」ツアーに参加する。しかし、主人公を含む 8人が城の中に閉じこめられてしまう。
一人、また一人と無惨に殺されていくメンバー達。その悲劇の中で見え隠れする「魔女アントアーヌ」とは …。
16世紀と現代が複雑に絡み合う中で真実を解き明かし、無事古城から脱出する事が出来るのか？
NOW ON SALE
¥5,800 (TAX OFF)
©1997 T_DOGS
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
T_DOGs



デジキューブ ボツ絵コンテ集
コンビニまでの近くて遠い道のり

Ⓢ=SPA!
㊪=黒川文雄（デジキューブ宣伝部長）
㊫=電通の皆様（デジキューブ広告クリエイター）

G兵衛でコンビニの店頭を騒がし、挑戦的な広告でゲーム屋さんを慌てさせたデジキューブ。「CMとは戦いである」と言い切る宣伝部長の元には、当然ボツアイデアの山がありました。

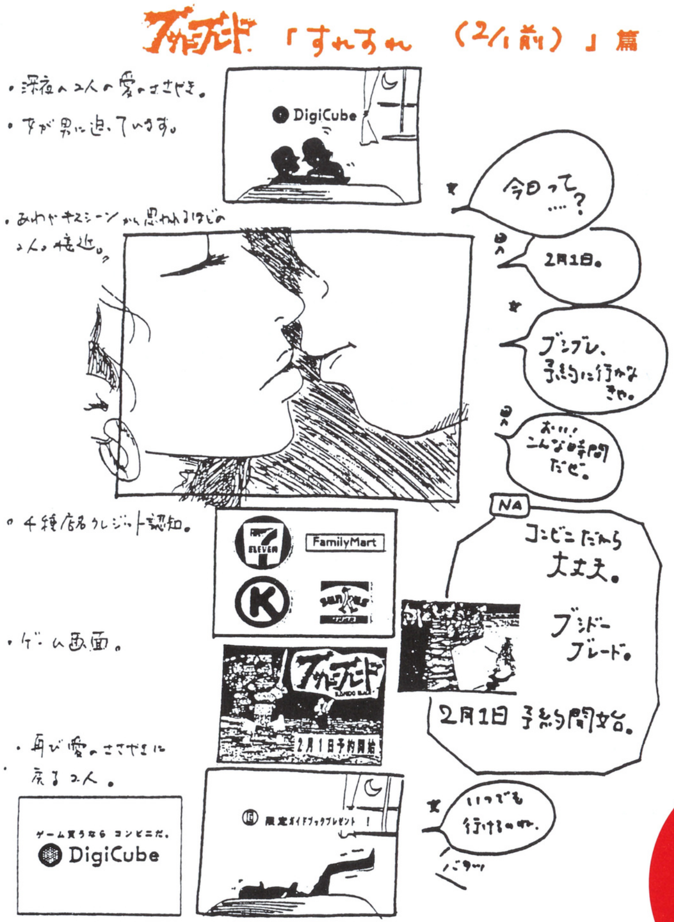


ボツⒷコンビニの監視カメラに、チャンバラしながらなだれ込む映像を写す。面白いけどちょっと犯罪を連想するので自主ボツです㊪

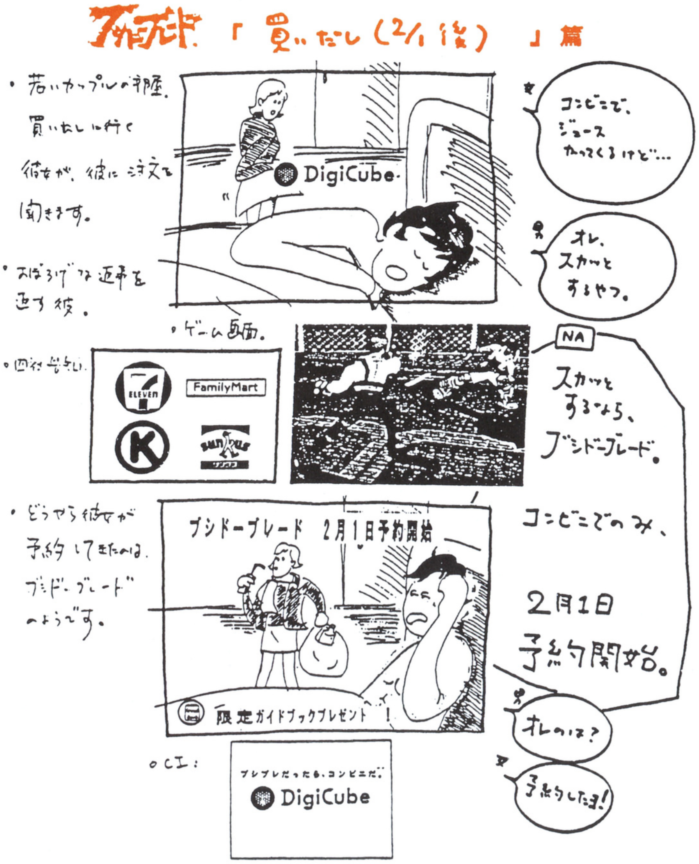
ボツⒶこのCMを見たら五右衛門が出てくるゲームだと思うでしょう。武士道からの連想だけど、これはちょっと誤解されるⓈ

結局こうなった①

これは感動しました。フィルムに音がついたときは、オーバーだけれど、初めてビートルズに触れた感動みたいなものがあった。実は撮影現場にいけなくて、かなりはらはらしていたんですが。最後のモデルの佐藤さんのセリフはすごい！　って感じでした㊋



ボツⒸキスする寸前っていう、むずむず感を予約の期待感とだぶらせた。でも、やはりキスが優先されて、予約はいつでもいいと思われそうでボツ㊋



ボツⒹこういう、当たり前の生活なのになぜか敬遠されていた男女の（えっちな）仲を出しちゃうって、これからは重要だと思うⓈ

黒「今のようなクリエイティブになった経緯からお話ししますと、まずG兵衛が消えた訳ですが、あれは不必要なナゾ解きが必要なキャラクターだったんです。わからせるために様々なやり方で説明する必要がありました。結果としてユーザーに、デジキューブがやろうとしていることを伝えるのに非常に時間がかかる。これは徒労だと考えました。

そこで早急にキャッチアップが必要になった。すぐに我々がやっていることをわかってもらうには、既存の流通と違う利点を、比較するのが一番早い。電通さんにはコンビニを利用する客層にひびくビジュアルをとオーダーしました」

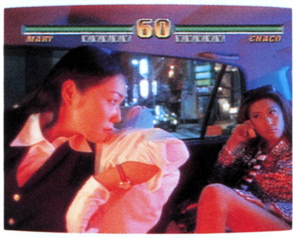
Ｓ「あの駅張りポスターの『コンビニなら並ばないで買える』というものは傑作でした。でも、次の秋葉原を敵に回したポスターはさすがにまずいのでは？」

黒「そう？　個人的には非常に満足しています。既存の流通さんからも、よくやったという声とぶっ殺してやるという声が聞こえて反響は十分。それが快感なんです」

Ｓ「気持ちいい？」

黒「よかったですね。あれくらいやらないとインパクトないでしょう？　それに、新規のユーザーを開拓しているという自負もありましたから、

結局こうなった2

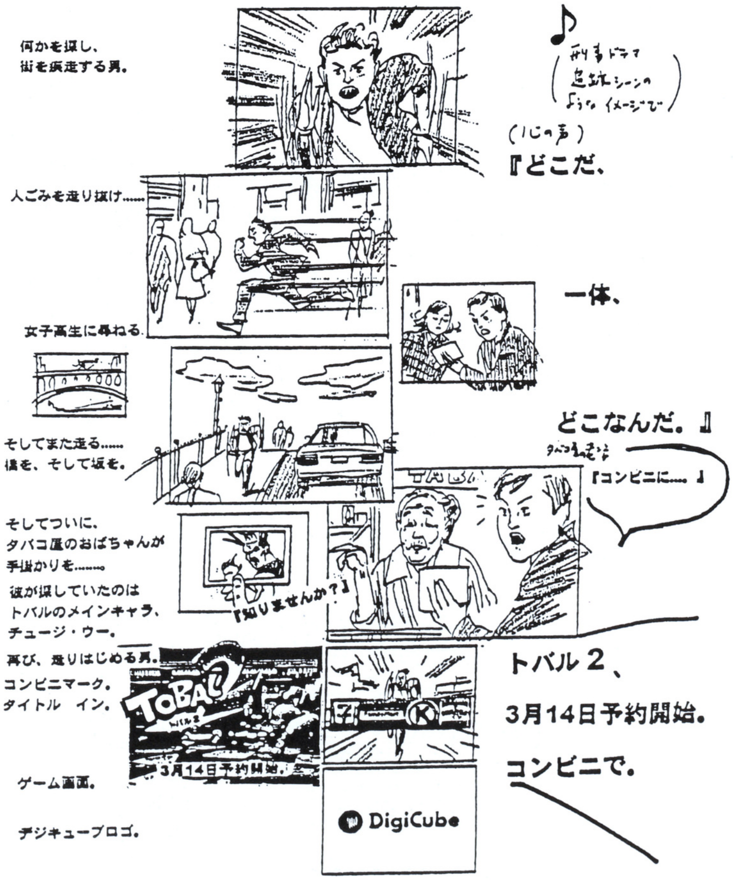


他人との交わりの中でむかっとする反動が、格闘ゲームの原点じゃないかと考えました。そこで日常生活の怒りをライフゲージで表したら面白いんじゃないか。ゲームと人間のはざまが描ける。どちらか一方を悪者にしないように心がけました㊉

トバル2 TV-CM 企画案　『NO!-(200001)』篇

ボツⒺ彼氏が持ってきた予約券が特典からもれた番号だったというもの。NOと叫ぶシリーズを考えましたが、やはり予約数量の問題ではないのでNGに…㊌

トバル2 TV-CM 企画案　『コンビニにほえろ』篇



ボツⒻもう『太陽にほえろ』まんま。走り回って最後のコンビニにたどり着く。でも結局『トバル2』でなくてもできますよね㊉

軋轢は予想どうりです」

Ⓢ「それで、また今回はがらっと変えましたね」

㊉「デジキューブのシステムを訴えるより、コンビニで売っているゲームの魅力を打ち出していかないと、注目されないと思い変更しました。'97年には話題作が目白押しなので、これを使わないテはないだろうと。勢いで勝負しました」

Ⓢ「既存のメーカーCMとどう違うんですか?」

㊉「ゲームファンが注目するCMとコンビニユーザーが注目するCMは違います。コンビニは現代だからこそ生まれた形態で、まさに今の空気感を出そうと努力しました。コンビニに来るお客の生活にスポットを当てることに留意しました」

㊌「ここにお見せするのは、ボツというより、どれを採用してもよかったというレベルです」

Ⓢ「黒川さんの広告採用のポリシーはなんですか?」

㊌「基本はインパクト。広告は全て戦いで、凡百の作品を押しのけて心に残らなければ意味ない。そして僕自身が新しい面白さ、を感じることが重要ポイントです。僕が一般人の代表ですから」

Ⓢ「ホントですか?」

㊌「そのつもり……ですってば」

取材・文/TOMMY鈴木

人が走って何がおもしろい。

新感覚、格闘レースゲーム発動!

RUNNING HIGH
ランニング・ハイ™

プレイステーション用ソフト　好評発売中／標準価格5.800円（税別）

エンディング後に逆走コース4コースが追加され、さらにボスキャラである「ミリタリアス／MILTARIOUS」をプレイヤーキャラとして使用できるようになります。
その後、いずれかのキャラで逆走コース（どのコースでも可）をクリアするたびに、残りの隠しキャラ（「サンダー／SANDER」「マキシム／MAXIM」「マリー／MARY」「赤ちゃん／BABY」）が1体ずつ使えるようになって行きます。

発売元
株式会社システムサコム
TEL:045-474-4057
〒222　横浜市港北区新横浜3-20-8　BENEX S-3

SACOM

ランニング・ハイに関するお問合わせ先
株式会社レックスエンタテインメント
TEL:03-3501-7461 FAX:03-3501-7463
〒165　東京都港区新橋1-15-7新橋NFビル6F

REX ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© 1997 SYSTEM SACOM © 1997 REX ENTERTAINMENT
℗ 1997 AVEX D.D.,INC.

PlayStation™

こんな日本があった。こんな日本人がいた。

なぜ学ばずにきたのか。

大ベストセラー

待望の第3弾!!

絶賛発売中!!

教科書が教えない歴史③

産経新聞好評連載中

藤岡信勝（東大教授）と自由主義史観研究会著

●本体1、381円

1「近代日本と子どもたち」
〝郷中教育〟で育った維新のリーダー
フジモリ大統領に生きる移民の苦難…など

2「明治憲法」
徳川幕府も立憲政体を考えていた
古典に当たり草案を練った井上毅
急進論は危険、と大隈を排除した伊藤博文…など

3「日本国憲法」
ポツダム宣言にはなかった新憲法制定
米国の〝素人〟が1週間で作った憲法
非公開、監視下で行われた審議…など

4「近代日本と発明・発見」
諸藩も後押しした、からくり儀右衛門
日露戦争で威力見せた〝下瀬火薬〟…など

5「続・勇気と友情の物語」
松山で博愛的処遇を受けたロシア兵捕虜
瀕死の重傷で停戦協定を結んだ重光葵
戦場から米大統領に手紙を出した司令官…など

ロングセラー

教科書が教えない歴史①②

●本体各1、359円

FU SO SHA 扶桑社 発行／産経新聞社
産経新聞販売店でも取扱っています。

お求めにくい場合には直接お問い合わせください。

〒105-70 東京都港区海岸1-15-1 ㈱扶桑社 販売企画部 ☎03-5403-8860（月〜金9:30〜17:30）

定価は本体価格＋税

聖龍伝説
LEGEND of St. DRAGON
〜外伝〜
さあ、懺悔の時間だよ
日本テレビの高視聴率番組が、
待望のゲーム化！
あの聖龍伝説が、外伝となって甦る！
対戦モードだけ
じゃない！
聖羅の新しい戦いが、
ストーリーモードで
展開される…！
せいりゅうでんせつ　がいでん
聖龍伝説〜外伝〜
■発売日：9月11日（予定）■価格：5800円（税別）■ジャンル：格闘アクション■
エンディングテーマ「OUT OF FIELDS〜ある風景と風の描写〜」　THE POSTMEN
vap GAME
株式会社バップ
〒102　東京都千代田区四番町7　新和ビル2階　TEL.03-3234-2431
VAPホームページ http://.ntv.co.jp/grp/vap/
©NTV / VAP INC.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation TM

ゲームセンターYOUの愛しき不器用なゲームたち

たまにゲームやコンピュータについてコメントを依頼される。なんだか詳しそうだ、という印象があるらしい。ただ、ありがたいのは「それは勘違いだ」とわかって頼んでくれることだ。

YOU Profile
東京都出身、乙女座、O型。'88年、バンドブームの頃、FAIR CHILDのボーカルで参加。'91年からフジテレビ『ダウンタウンのごっつええ感じ』のレギュラーを6年務めた。今年、5月にシングル「幸せでゆこう」を発売

♥ ♥ ♥ ♥

私はここのところ、MACでSNOODやるくらいで、まったく新しいゲームもしていません。どんなゲームが面白いのかの情報も知りません。もちろん、普通の人たちよりも、きっと物凄く近くにそういう物たちがあるとは、思うのですが、完全に見失っています。今回は1000字近くあるから物凄いことから書いてしまおう。

♥ ♥ ♥ ♥

「私とゲームの歴史」

やっぱりきちんとインベーダーから始まる物語でしょう。本当に指から血を流して頑張った。私が指先から血を流したのは、トウシューズ以来の出来事だった。そして、ただ打って、打って。打つのが好きだった。だからテニス部にも入って、打っていた。RPGはその頃からもう嫌いだった。イライラした。私は気に掛かるのが、何より苦手だった。そんなこと気に掛けたまま、学校に行けなかった。

♥ ♥ ♥ ♥

いろいろあって時は経ち、思い出すと、ダライアスだっけ? 魚のゲーム。大きな魚がズーラズラズラズラララ、という物凄い音がしてくれるヤツ。ゲームセンターに置いてある、大音響のヤツでやるのが大好きだった。

ちょうどバンドブームで、私たちの耳はアホみたいに大きな音の中にあった。だから家のモニターなんかじゃ満足できねぇ状態だった。バンドのリハが終わると、ダライアスに会いたくてゲーセンに滑り込んだ。それは少し大袈裟でも、私には打つ、音、両方が必要だった。

♥ ♥ ♥ ♥

その頃からすると、ゲームも物凄い発展のしかたをしているんだろう。でも私はどこかで、なんか不器用な頃のゲームがきっと好きなのだ。確かに初めてバーチャファイター観た時はたまげた。あの時点で、ちょっとゲームから遠のいた。なんだか次世代だった。私は打つ、とか、進むとか、音とか、どうしたって別々に見えたり聞こえたりする一生懸命なゲームがやっぱり愛しいような気がして。と、同時になんだかどうせならもっとむちゃむちゃ進歩してほしいとも思うし。

♥ ♥ ♥ ♥

それでもきっと、私には打つ、しかないんだろうな、とは思うんですけど。

イラスト/SHŌJO NO TOMO

I'MAX

PlayStation

プレイステーション用歴史シミュレーションソフト

大海信長伝・下天 GE・TEN II

好評発売中　定価 6,800円（税抜）

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

©1993 Hokusho ©1997 I'MAX

Planning Program Graphic SoundCreate

真・ゲーム塾 アイマックス アカデミー

〒144　東京都大田区西蒲田7-4-4　小山第2ビル

目指せ！プロのクリエイター

学校説明会開催（予約制）
6/28（土）・7/24（木）・7/25（金）・7/26（土）
8/18（月）・8/19（火）・8/25（月）・8/26（火）
学校見学は随時開催中！

ホームページアドレス
http：//www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm

学校説明会及び見学の予約等は下記へ
フリーダイアル：0120-00-3261 又は、TEL：03-3737-2226

MOTTEKE! 読者プレゼント

A スター・ウォーズにこの夏ハマろう!

ビーピーエスよりルーカスアーツ製作のプレイステーションゲーム『スター・ウォーズ　レベルアサルトⅡ』と『スター・ウォーズ　ダークフォース』のCD-ROMをセットで5名にプレゼント。この夏の必需品だ。

B 「THE UNSOLVED」オリジナルグッズ3点

全篇ロサンゼルスロケ、SFX技術の駆使などで話題の、日本メディアプログラミングから発売のハイパーサイエンスアドベンチャーゲーム『THE UNSOLVED』。発売記念オリジナルTシャツ、キャップ、テレカの太っ腹3点セットを3名に。

C 体験版CD-ROM&テレカ

SCEより注目のゲームが楽しめちゃう、うれしい体験版ROMを。ゴルフゲームの決定版『みんなのGOLF』は5名に、近未来SFコミックスの『攻殻機動隊』は10名に。

あ

い

う

新作の話題のゲーム、ヒューマンの『クロックタワー2』とアトラスの『南方珀堂登場』のテレカを各5名に。当たったらソフトを買って忠誠を誓うように!

え

●応募のきまり●

プレゼント希望の方は、はがきに住所、氏名、年齢とご職業、希望グッズの番号（A～H）を記入して、〒105-70　港区海岸1-15-1　扶桑社 ゲームSPA!「MOTTEKE!読者プレゼント」係まで。Cは[あ]～[え]を明記、Fは名前を入れてね。締め切りは7月末日（当日消印有効）。それから今回のゲームSPA!で面白かった企画、つまらなかった企画、意見、要望など一筆忘れずに書いてちょーだい

D 大容量メモリーカードは3種類から選べるよ

コレは増えてくセーブデータを簡単操作でバッチリ管理してくれるカラットが発売するスグレモノ。120ブロックハイパーメモリーを20名に、360ブロックと720ブロック（なんとメモリーカード48枚分の機能!）を各10名に。問☎03-5688-4766

E クールボーダーズのTシャツとキーホルダー

話題のスノーボードゲーム『クールボーダーズ』のオリジナルグッズをセットで5名に。クールなTシャツに身を包み、ロゴ入りミニボードのキーホルダーを装備すればキミもいっぱしのスノーボーダーに見えること間違いナシだよ。

F プレステCM美女たちの貴重な生ポラだぞー

2ページ後から始まる「プレステCM美女ベスト5」のおネーサマたちを、スケベな担当Mがロケ地でひそかに撮った生ポラをア・ゲ・ル♥　この世に2枚とないシロモノだから、有美子クン、ちあきクン、瑞穂クン、かなクン、恵子クンとそれぞれ限定1名だ。希望する女のコの名前も忘れずに。見事手にしたアナタはグラビアよりもナイスなカットが拝める!?

G ナムコナンジャタウンVIPパスポート

オープン1周年も間近で、ますます気合いの入るナムコのテーマパーク「ナムコナンジャタウン」。そしてプレゼントは入園とアトラクションフリーがセットになったVIPパスポート引換券。この券を窓口に持ってくと本物のVIPパスポートがもらえるよ。20名。

H ぷよぷよのキーチェーンゲームぷよりん登場!

発売延期になっていた「ぷよりん」がコンパイルより7月末日に1200円でいよいよ全国で発売になるぞ。「ぷよりん」とは『ぷよぷよ』のキーチェーンゲーム版で、たまごっちに続いて早くも売り切れ必至のウワサでもちきりなのだ。その「ぷよりん」、白・黒・緑の全3色が各2名、計6名の超ラッキーな読者の手に渡るってワケです。健闘を祈ります。

©FOREST / CD BROS INC.
Blade of the Darkness
PlayStation
黒の剣
人々はその邪悪なる漆黒の龍を、
魔によってうち滅ぼそうとした……
……そして、一振りの剣が造られたのである
ハイ・クオリティにリニューアルされたグラフィックに、豪華声優陣を揃え、キャラクターボイスも充実!
画面は開発中のものです。
プレイステーション用ロールプレイング・ゲーム
5,800円(消費税別)
近日発売予定
※"PlayStationロゴ"マークおよび、"Play Station"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
CD BROS.
株式会社シーディーブロス
〒108 東京都港区芝浦2−15−16 田町KSビル3F
TEL.03−5445−2660

テレビの中のあのコが水着で登場!

プレステCM美女BEST5

ホンの数秒しか画面に映らなくても、強烈なインパクトを与えてくれるCM美女たち。特に、プレステのCMのコってセクシー系が多いよね。その中からゲームSPA!が独断と偏見で5人を選出し、水着になっていただいたのだ。ナイスバディ揃いだから、ありがた〜く拝みましょ。

写真・皆川智彦
スタイリスト・花木由美子
ヘアメイク・佐々木純子

TOBAL 2（スクウェア）
デジキューブのCM。運転手のひんしゅくをかうタカビー女は、あのバドガールと同一人物。すげえギャップ！　ちなみに運転手はナオミよ〜のお母さん役の人

ねりきゆみこ●'76年4月21日、三重県生まれ。／鈴鹿サーキットの近所に住んでました。母親の知人や同級生がサーキットで働いてるから、今でも顔パスで中に入れるんですよ。／この間、テレビのお仕事で木村拓哉さんを見たんです。すっごいカッコよかった。以前は竹之内豊さんがタイプだったけど、キムタクに変わっちゃいました。あと、関西のお笑いの人も好き。明石家さんまさんとか。／私ってバドガールのイメージが強かったでしょ。『TOBAL 2』のCMをお受けしたのは、もっといろんな面もあるってところを出したかったから。でも今度は、生意気って思われちゃったかも。／今年はJOMOのイメージガールになりました。CMにも出てますのでヨロシクね。

練木有美子(21)

T168　B85　W58　H86

YUMIKO

Chiaki Asakura

朝倉ちあき(17)

T165　B87　W60　H88

あさくらちあき●'79年10月9日、東京都生まれ。/趣味はキャラクターグッズの収集です。いちばん多く持ってるのがドラえもんモノ。今、人気あるんですよ、ドラえもんって。/将来は、ドラマや映画にたくさん出られる女優さんになりたい。目標は桜井幸子さん。特にやってみたいのがシリアスなドラマで、イジメられる役。悲劇のヒロインとかって、なんか憧れちゃうんですよ。/歌うことが好きで、よくカラオケに行きます。華原朋美さんとか、ともさかりえさんの曲が得意。できれば将来は歌もやってみたいんですけどねー。/好きな男性のタイプは短髪で、クールで女性に媚びない人。私は男性に引っ張られたいタイプなんで、リードしてくれる人がいい。

ベルトロガー9（元気）

ゲームに熱中する彼女。二人の姉がやってきて、「お姉ちゃんにもやらせて〜」。で、コントローラーの取り合いに。末っ子の悲しみを描いた秀作である(大ゲサ)

ZEX-D（バンダイ）
股間のあたりをゴソゴソする男に擦り寄るセクシーなオネーサマ。思わず想像しちゃうCMだ。「地がセクシーじゃないから、演技が難しかったです」（小野さん）

Mizuho M Ono

小野瑞穂(22)

T162　B90　W54　H82

おのみずほ●'75年3月3日、北海道生まれ。／映画やVシネマにも出てますが、変な役が多いんです。お化けとか魔女とか。『恐怖!! 寄生虫館の三姉妹』ってVシネマでは、寄生虫入りの食べ物を食べてゲロ吐く役ですよぉ（笑い）。／特技はスキーと水泳。スキーは小学生のときからやってます。水泳は高校時代に部活で。／趣味はダンス。子供のころからクラシックバレエを習ってて、大学ではダンスサークルに入ってました。ヒップホップが得意。でも、あくまでも趣味程度だから、プロフィールの欄には特技じゃなく趣味と書いてます。／オフの日は家でパソコンやゲームをやったり、テレビを観たり。スポーツは得意だし、体を動かすのが好きだけど、基本的に出無精なんですよねー。

Kana Mizusawa

水沢かな(20)
T163　B87　W59　H85

みずさわかな●'76年7月18日、神奈川県生まれ。／趣味はパソコン。レイエスってデジタルアイドルグループに入ったのがきっかけで、パソコンを始めました。自分でホームページも作ってるんですよ。アドレスはhttp://www.b-ave.co.jp/reyes/kana、水沢かなで検索してね。／インターネット放送局ステーションガイアに、ネットキャスターとして出演してます。こちらはhttp://www.stgaia.comです。／『首都高バトルR』のCMでは「だからドリフトはゲームだけにしてって言ったのにぃ」ってセリフを100万回、言わされました(笑い)。舌っ足らずだから、いい感じで言えなくて。／パソコンにハマる前は超ゲームオタク。子供のころ親にゲームを禁止されてたから、その反動でしょうか。

首都高バトルR(元気)
ピンクのカエルのコスチュームに身を包む彼女。胸の谷間が、いやはや、なんともまあ……。「R(リターン)にひっかけて、カエルにしたみたいですよ」(水沢さん)

クラッシュ・バンディクー(SCE)
クラッシュが見せるマイケルばりのステージに、狂喜乱舞の女たち。中央で激しく踊るコが彼女。「撮影のときは、20回以上踊らされて超疲れました」(千葉さん)

Keiko Chiba

千葉恵子(17)

T157 B88 W57 H88

ちばけいこ●'79年12月11日、東京都生まれ。/私って最初は大人っぽく、静かな人って思われるみたいだけど、本当は正反対。学校でいちばんウルサイかも。/こう見えても書道が得意。毛筆が三段、硬筆は準三段の資格を持ってます。/CMは『クラッシュ・バンディクー』が最初の仕事。ライブに熱狂して激しく踊る役だったんですけど、友達からやりすぎだよって言われちゃった。/グリコのスーパープリッツのCMにも出てます。メインは3人の外人で、本物のスーパーモデルの卵。彼女たちが今どきのコギャルの格好で転校してくるって内容です。すっごく面白いですよ。/今後は、CMのメインになれるように頑張りたい。グラビアにももっと出たいし、お芝居もやってみたいです。

撮影協力/ワイルドブルーヨコハマ(135、137、138ページ)☎045-511-2323 ㊒6月30日までは10:00~21:00。7月1日からは22:00まで(7月20日~8月31日は9:00~)
六本木プリンスホテル(136、139ページ)☎03-3587-1111 ㊒屋外温水プール12:00~20:30。
※彼女たちの撮影時の生ポラロイド写真をプレゼントするぞ。応募方法は133ページに掲載

STAFFS

Editor in chief
佐藤俊彦

Senior Editor
鈴木直哉

Editors
Tommy鈴木
梶田泰司
宮田勝行
佐々木直人

Art Director
いずまちとせ

Designers
M.TAKATA
峰石景子
土方芳枝
吉　光（ジャック-2）

Special Thanks
細谷恵（ＳＣＥ）
黒川文雄（デジキューブ）
営業13課の方々

Illustration by IMIRI SAKABASHIRA

From EDITORS

SPA!がゲーム雑誌を作ると、こんなに面白くなるってことを証明してくれたナオヤ、梶田、トミー、宮田、佐々木、そしていずまさん。参加してくれたスタッフのみんな、本当にありがとう。そしてお疲れ様でした。と、誠意を述べたところで、次は12月に3号出すぞ！（杉田）

♨

人間、眠らないとどうなるか。ゲームSPA!編集部は、前号同様、その実験所となっていた。

雑誌を作るという名目で、この実験を監督した僕なりの結論は、人間もゲームキャラと同じだということだ。つまり、編集部員は徹夜を乗り切るための経験値を上げていたのだ。

経験値を上げたキャラは強い。それゆえに、よりハードなステージに上がりたくなる。上がって勝負した結果が、この一冊。スタッフの24時間が何日分もつまってる、熱い一冊だ。（N）

♨

恥ずかしながら、2号を出してしまいました。今回は死なないで済んでよかったー。

プレイステーションがホームエンタテインメントに革新をもたらして、以来3年。今は、正直言って新作に感動するあまり、徹夜……なんてことは無くなってしまいました。そこでちょっと寂しいですが、今回でしばらくの間、ゲームから離れようと思います。

ゲームは、夢中でゲームを楽しむ人たちのモノで、ゲーム雑誌や情報は、あくまで余分なもの。この本質を忘れないでいてほしいと思います。では、またいつか。さようなら！

（TOMMY）

♨

「森川君」取材のため、ついにたまごっちを育ててみることに。はじめは病気の治しかたがわからず、初日に死亡。気を取り直し、また挑戦。原稿を書くときや移動の車中でも頑張って相手をした。本当の子供も育てているが、それ以上に可愛がった。その甲斐あってか一週間、8歳まで育った。が、ホンの2時間打ち合わせしてる間に息をひきとってしまった。それに比べ、3日徹夜してもなんの病気にもならないボク。ゲーム性のある人生送れたら、どんなに楽しいか。（リセットもね……Ⓚ）

♨

今回、ゲームSPA!の編集にあたったのは5人である。5つの力をひとつに合わせて修羅場に立ち向かう姿は、ヒーロー戦隊を彷彿とさせた。さしずめ私はキレンジャーってところか（なんか、ヘコみますな）。嘆くべきは、モモレンジャーがいなかったことだろう。そりゃ徹夜明けの不精ヒゲも剃らんっちゅ～ねん。その嘆きは、記事作りに大きくあらわれている。やたらとオンナが登場するゲーム誌だなーと感じたアナタ、つまりは、そういうことだ。（宮）

♨

仕事のストレスか、出来心で1年ぶりにHビデオを借りに行きました。怪しげなコーナーは肌色一色。ボクは舞い上がってしまい、つい3本も抱えてしまうのです。そして思いました、「今夜は寝られねーゾー」。そして難関。緊張を悟られまいと、キッとした目つきになってレジへ。男らしくタ～ン！と音がするほど、ビデオと会員証を出しました。すると「この会員証、ウチのじゃないよ」。どうやら大恥かいたようです。しゃーない、走って逃げました。（佐）

編集人　佐藤俊彦　発行人　石光章
1997年8月1日発行
扶桑社ムック
発売所　発行所　株式会社扶桑社
〒105-70 東京都港区海岸1-15-1
☎03-5403-8888（代表）

©1997 FUSOSHA Printed in Japan

大日本印刷株式会社　印刷

禁・無断転載

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation
TEICHIKU RECORDS
Takasakibana
Ningyo ga futi oki
Ningyo ga futi
Kotohiki hama
リアルすぎ。
O sirase
Kyu minato
Tinsen
Kitâ no ura oki
Kurose
ウキウキ釣り天国
人魚伝説の謎™
シリーズ最新作
PS釣りファン待望。超リアル海釣りシミュレーション。
1997年9月 発売予定
(価格未定)
◎磯、堤防、浜、船でのエサ釣りとルアーまで、あらゆる海釣りが楽しめる「人魚島」の伝説とは…。
◎PSゲーム初、習性・食性等の魚種別バイオリズムと、複雑な自然環境データを忠実にシミュレート。ソフトの中を泳ぐ魚たちの動きは、プログラマーでさえ予測できない、まさに「自然の海」を再現。
◎フルポリゴンによる超リアルな対象魚は、マダイ、メバル、スズキ、カワハギほか、驚異の全70種。
◎アタリや合わせも魚種、大きさに忠実にシミュレート。魚とのやり取りで「実際の釣り」を体感。
◎釣果や料理方法を保存できる「釣り日誌」や「魚図鑑」など、PC版で好評のサブ機能も満載。
●画面は開発中のものです。
1996年間売れ筋ランク賞 第1位 ウキウキ釣り天国2 ～波止の五目釣り～ (月刊 CD-ROM fan ／毎日コミュニケーションズ) ◎これは、マウスでする実際の釣り。本物の海が再現される。(月刊ラピタ5月号／小学館)
©1997 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD. "PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせは…テイチク(株) マルチメディア部 東京 03-3481-3291／大阪 06-271-3688

今度のダビスタは
レースシーンが超リアルに
パワーアップ!
しん しゅ ぼ ば
新種牡馬
や
はん しょく ひん ば
繁殖牝馬
も大幅に増え、配合がますます面白くなるぞ!
また、自分だけの
勝負服がデザインできたり、
ターフビジョンで
ゴールシーンがリプレイされるので、熱中度も大幅アップ!
さらに、
セリ市
や
牧場など、
全てのグラフィックを
一新!
プレイステーションならではの美しさを実現!
…まだまだ、新要素はありますが、発売まで言えません。
自分でプレイしてから驚いてください!!
薗部博之・制作
'97年度
レースプログラム対応!!
馬・育て・ゲー
競走馬育成シミュレーション
ダービースタリオン
DERBY STALLION
©1997 パリティビット
プレイステーション用ソフト
7月17日(木)発売　標準価格¥6,800(税抜)
お求めはゲーム販売店・首都圏キヨスク・コンビニでどうぞ。
シリーズ最高の出来を保証します。
PlayStation
予約キャンペーン実施中!!
先着30万名様・全員にもれなくプレゼント!!
今、『ダービースタリオン』をご予約いただくと先着30万名様に限り、商品購入時にうれしいプレミアムグッズをプレゼント!!
ダビスタ特製カードケース
＋
ダビスタ・プレミアムカード
4枚セット(スペシャル3Dカード1枚入り!)
※プレゼント商品のデザインは実際のものと変わる場合があります。
※詳しくは、店頭に用意してあるチラシをご覧ください。
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー

こんなオンナにダビがスタ。
『ダビスタ』で燃えるなら、やっぱり片手コントローラ!!
プレイステーション専用
片手コントローラ
ASCII
Grip V
ダビスタ対応セット
実用新案第2117923号
7/17
『ダービースタリオン』と
同時発売!!
標準小売価格:
¥3,200(税抜)
©ASCII Corp.
豪華4点同梱付録!!
★ダビスタ記録シート
★ニックス配合表
★ダビスタシール
★番組表
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

GAME SPA!
1997年8月1日発行
編集人 佐藤俊彦
発行人 石光 章
発行所 発売所 株式会社 扶桑社
〒105-70 東京都港区海岸1-15-1
☎(03)5403-8888(代)

9784594601126
1929476003713
定価：本体371円＋税
雑誌 67691-15
ISBN4-594-60112-X
C9476 ¥371E
FUJISANKEI COMMUNICATIONS GROUP

©FUSOSHA 1997 Printed in Japan
大日本印刷株式会社　印刷